

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
№ 17 (50) СЕНТЯБРЬ 1999
PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
Grand Theft Auto 2
Darkstone
Gore
Soul Calibur
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
KANE ЖИВ –
эксклюзивный репортаж с европейской премьеры TIBERIAN SUN
• CARMAGEDDON 2000 •
• NEVER WINTER NIGHTS •
• BRAVEHEART • REVENANT •
• ECCO THE DOLPHIN • SHENMUE •
• STREET WARS • FORCE 21 •
• TEST DRIVE RALLY •
• CUTTHROATS •
СТРАНА ИГР • СТРАНА ИГР • СТРАНА ИГР
50 НОМЕРОВ
стр. 036-039.
стр. 073-076.
Вырежи купон и получи
подробности на странице 033.
рублей 20


PC CD
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
Westwood
С полной документацией на русском языке
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ TIBERIAN SUN
В МАГАЗИНАХ:
Белый Ветер: 928-7392, 928-7394
Никольская, 10/2, м. "Лубянка" • ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2, м. "Охотный ряд" •
ГУМ, 1 этаж, 3 линия, Красная пл., 3, м. "Пл. революции" •
Маршала Бирюзова, 12, м. "Октябрьское поле"
Виртуальный Клуб: 935-8844
Олимпийский пр-т, 16, м. "Проспект Мира"
Компьюлинк: 737-8855
Дом Книги, 1 этаж, Новый Арбат, 8, м. "Арбатская" • Кутузовский пр-т, 33А,
м. "Кутузовская" • Удальцова, 85, к. 2, м. "Проспект Вернадского" •
Ленинградское ш., 17, м. "Войковская" • Садово-Триумфальная, 12,
м. "Маяковская" • Новая площадь, 10, м. "Лубянка" • Офис-Клаб,
Профсоюзная, 63, м. "Калужская"
М.Видео: 921-0353
Маросейка, 6/8, м. "Китай-Город" • Чонгарский б-р, 3, м. "Варшавская" •
Никольская, 8/1, м. "Площадь Революции" • Автозаводская, 11,
м. "Автозаводская" •
Столешников пер., 13/15, м. "Кузнецкий мост" • Измайловский Вал, 3,
м. "Семеновская" • Б. Черкизовская, 1, м. "Преображениская площадь" •
Новослободская, 12, м. "Новослободская"
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клаб»

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

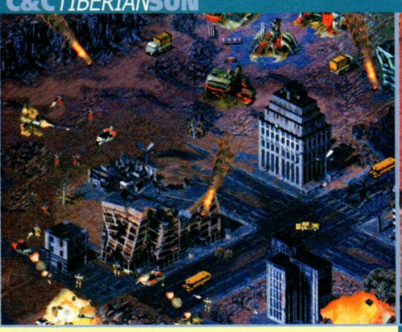
014

C&C TIBERIAN SUN

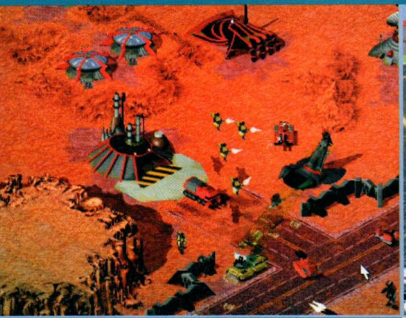
Новый **Command & Conquer** не выходил уже целых два года, и признаться, все мы уже успели по нему соскучиться. Несмотря на кажущееся обилие стратегических игр, от которого просто ломятся магазинные и немагазинные полки, во всю эту псевдооригинальную лабуду играть не очень-то и хочется. По-настоящему порадовать смогли лишь ранние, несколько кособокие, но все же чрезвычайно правильные релизы этой весны и начала лета. Еще немного, и Kingdoms уже попросту надоело бы ждать, что уж там говорить о призрачной возможности скорого анонса WarCraft, который, скорее всего, все-таки состоится. Но уже после премьеры **Tiberian Sun**. А она, как это ни удивительно, уже состоялась.

C&C TIBERIAN SUN

C&C TIBERIAN SUN



C&C TIBERIAN SUN



CARMAGEDDON DEATH RACE 2000



036

GRAND THEFT AUTO 2

Ну, граждане алкоголики, хулиганы, тунеядцы... Кто хочет сегодня поработать? Никто? Ну и пожалуйста. Идите разбираться с несчастными, вставшими на пути у вашего босса, занимайтесь частным извозом бандитов, воруйте машины, оставленные беспечными хозяевами вне сейфов-ракушек, взрывайте полицейские участки... Но знайте, что наслаждаться жизнью во Вселенной **Grand Theft Auto** – игры, вышедшей больше года назад, вам осталось не так уж и долго. Буквально до октября сего года. Ведь кому тогда захочется играть во что-либо еще, кроме как в **Grand Theft Auto 2**, которую Gathering of Developers обещает выпустить в середине осени?

GRAND THEFT AUTO 2



040

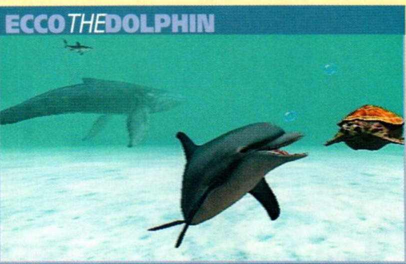
ПЛОХАЯ КАРМА НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Уже на ранних стадиях разработки **Carmageddon The Death Race 2000** выглядит фантастически. И после того, как все заявленные нововведения будут реализованы, игра буквально потрясет мир компьютерных развлечений. Благодаря своим достоинствам **Carmageddon The Death Race 2000** почти наверняка станет Игрой #1».

Ultimate PC

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

ECCO THE DOLPHIN



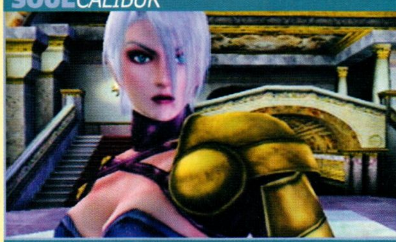
NEVER WINTER NIGHTS



REVENANT



SOUL CALIBUR



DARKSTONE



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;**
пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402**; факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402**; fax: **(095) 125-0211**

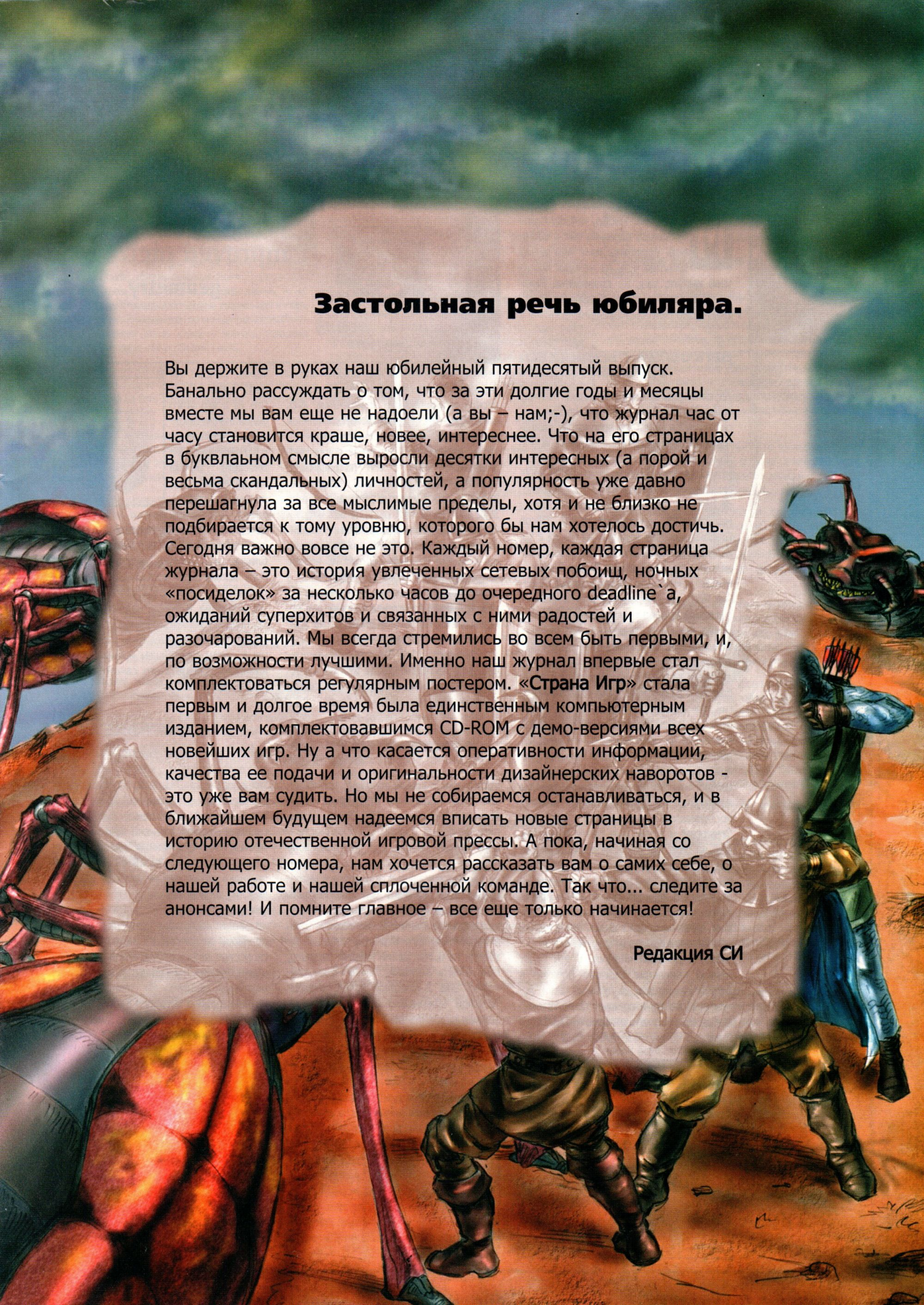
Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130**; fax: **(718) 421-9129**

Отпечатано в типографии **«ScanWeb», Finland**

Тираж **45 000** экземпляров
Цена договорная

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*


50-й
Номер
«Страны Игр»



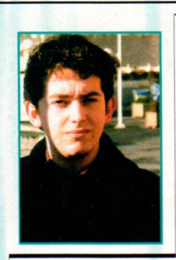
Застольная речь юбиляра.

Вы держите в руках наш юбилейный пятидесятый выпуск. Банально рассуждать о том, что за эти долгие годы и месяцы вместе мы вам еще не надоели (а вы – нам;-), что журнал час от часу становится краше, новее, интереснее. Что на его страницах в буквальном смысле выросли десятки интересных (а порой и весьма скандальных) личностей, а популярность уже давно перешагнула за все мыслимые пределы, хотя и не близко не подбирается к тому уровню, которого бы нам хотелось достичь. Сегодня важно вовсе не это. Каждый номер, каждая страница журнала – это история увлеченных сетевых побоищ, ночных «посиделок» за несколько часов до очередного deadline`а, ожиданий суперхитов и связанных с ними радостей и разочарований. Мы всегда стремились во всем быть первыми, и, по возможности лучшими. Именно наш журнал впервые стал комплектоваться регулярным постером. **«Страна Игр»** стала первым и долгое время была единственным компьютерным изданием, комплектовавшимся CD-ROM с демо-версиями всех новейших игр. Ну а что касается оперативности информации, качества ее подачи и оригинальности дизайнерских наворотов - это уже вам судить. Но мы не собираемся останавливаться, и в ближайшем будущем надеемся вписать новые страницы в историю отечественной игровой прессы. А пока, начиная со следующего номера, нам хочется рассказать вам о самих себе, о нашей работе и нашей сплоченной команде. Так что... следите за анонсами! И помните главное – все еще только начинается!

Редакция СИ

ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ПЛОСКИЕ ЭКРАНЫ И ОБЪЕМНАЯ ГРАФИКА



Медленное лето постепенно подходит к концу, и, поверьте, на этот раз ничего такого, что бы могло буквально поразить нас и заставить посвятить тому или иному событию чуть ли не весь новостной выпуск, увы, не произошло. Единственной мало-мальски «большой» новостью можно считать очередное



ЛЕГКОЕ ПОДНЯТИЕ ЗАНАВЕСА НАД PROJECT DOLPHIN.

На этот раз оплошал главный партнер **Nintendo** по работе над графической подсистемой будущей суперконсоли, компания **ArtX**. Как известно, графический чип для **Dolphin** будут создавать те же люди, что в свое время работали над **MIPS 5000**, ставшим основой центрального процессора **Nintendo 64**. Немножко разругавшись с материнской компанией **MIPS Silicon Graphics**, которая решила как бы ни с того, ни с сего закрыть все подразделение целиком, костяк команды **Project Reality** (а именно таким было первое кодовое название **N64**), сформировал новую компанию, с которой Nintendo немедленно оформила самые близки и доверительные отношения, защитив ее от гнева всемогущей **SGI**, заподозрившей ребят в том, что вместе с личными вещами они вынесли из теплых офисов и пару-тройку секретных технологий. Так или иначе, **ArtX** стала официальным партнером **Nintendo** по **Project Dolphin** и вот уже на протяжении почти двух лет разрабатывает графический чип для этой приставки. Теперь же, однако стало известно, что это не единственное занятие компании. Подобно **Videologic**, некогда поставившей графический чип для **Dreamcast** и затем уже почти выпустившей на базе той же технологии 3D-карту для персонального компьютера, **ArtX** также планирует начать свою экспансию на до предела забитый рынок 3D-акселераторов. Новый графический чип под нехитрым названием **ArtX1** будет представлен на микропроцессорном форуме в этом октябре, и по всей видимости, это будет первое появление реально близкой к **Dolphin** технологии на публике (если, конечно, **Nintendo** не покажет технологические демки на грядущем **SpaceWorld Expo**). Акселератор на базе **ArtX1** будет, разумеется, много проще его **Dolphin`вского** аналога и будет представлять собой, согласно официальным заверениям **ArtX** «сверхдешевое и сверхпроизводительное решение в 3D-графике для **PC**». Каким образом компания собирается совместить дешевизну чипа с его потрясающей производительностью, пока неизвестно. Впрочем, стоит отметить, что не в пример **3Dfx** или **Nvidia ArtX** располагает несравненно более крупным бюджетом, отведенным под разработку своего чипа, и потом, все-таки эта команда состоит из членов непревзойденной пока команды **MIPS**, а это что-нибудь да значит. Будем ждать октября. А пока поговорим о делах дня сегодняшнего. По всей видимости, на данный момент лишь совсем ленивые компании-производители мониторов умудрились еще не анонсировать или не выпустить свои модели мониторов с абсолютно плоским экраном.



ПЛОСКИЕ МОНИТОРЫ — НОВАЯ МОДА.

Последними в списке компаний подновивших свои модельные ряды совершенно новыми мониторами с **Flat Display** оказались основные бранды современности – **Sony** и **Nokia**. Правда, в то время как **Sony** уже успела начать продажи своей линейки профессиональных мониторов с диагональю от 19 дюймов и уже снабженными **FD-дисплеями**, **Nokia** до последнего момента сохраняла олимпийское спокойствие относительно того бардака, который устроили на рынке рании пташки **Samsung**, **LG** и отчасти **ViewSonic**. Тем не менее, сломались обе. В массовой почти потребительской совершенно новой линейке **G**, **Sony** представила свой первый 17-дюймовый монитор на **FD**, прозванный **G200**, ну а **Nokia** немедленно ответила включением в модельный ряд замысловатого мониторчика по имени **447PRO**. **G200** пока еще не появился в продаже, что связано с необходимостью проходить строгие европейские тесты безопасности. Таким образом, плоскими моделями обзавелись абсолютно все ведущие мировые производители мониторов. Вопрос теперь лишь в том, что из всего этого великолепия выбирать. Разумеется, преимущества плоского экрана совершенно очевидны. Что же касается отдельных качеств тех или иных моделей, то личные пристастия автора сей колонки скорее ближе к **Samsung`овскому IFT** и **Sony`вскому G200**, хотя конечно, для непредвзятой оценки потребуется серьезное тестирование. Которое, надеюсь, и будет проведено в нашем железном разделе, который распахнет перед вами свои страницы в самом ближайшем времени. А вот компания Iomega этого самого времени зря не теряет, и

Nokia 447PRO



ВЫПУСКАЕТ ZIPCD.

ZipCD – это скорее своеобразное маркетинговое решение, нежели настоящая технологическая новинка. На самом деле это всего-навсего очередной **CD-recorder** с возможностью перезаписи, снабженный сверхпопулярной торговой маркой. Разумеется, без фирменных наворотов от **Iomega zip** не был бы **zip`ом**. В коплект поставки входит весьма удобная программка по записи дисков и всевозможные утилиты. Добавьте к этому оригинальный дизайн и невысокую цену порядка 210 долларов за дисковод с четырехкратной скоростью записи и 24-кратной скоростью чтения дисков, и вы получите вполне симпатичный продукт. От технологически незначительных перейдем к событиям, которые несмотря на свое «местное» значение, могут в корне изменить все будущее технологий хранения данных. Итак,

КОМПАНИЯ SONY ОБЪЯВИЛА О ЗАВЕРШЕНИИ РАЗРАБОТКИ ПЛАСТИКОВОГО ВИНЧЕСТЕРА.

Несмотря на то, что всевозможные полимеры уже давным-давно используются для хранения данных с невысокой плотностью записи (дискеты, те же диски **Zip**), но традиционные жесткие диски всегда изготавливались и до сих пор изготавли-

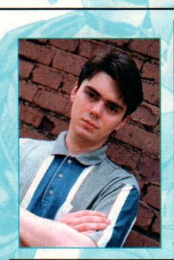
ваются из алюминиевых пластин. Теперь же **Sony** намерена посредством своей новинки изменить правила. Разумеется, пластиковый носитель намного дешевле в производстве (по сведениям компании, примерно на 40%), однако его надежность пока неизвестна. **Sony** заявила, что вообще говоря пока не имеет планов начать массовый выпуск подобных устройств, тем более что производство винчестеров никогда не было ее приоритетом. Однако многие ведущие производители как жесьтких дисков, так и сменных носителей, такие как **Quantum** или **Iomega** заинтересовались новой технологией и, возможно, захотят ее лицензировать. Ну а раз в сектор жестких дисков пришел пластик, то вскоре мы вправе ожидать кардинального уменьшения современных винчестеров, и новых технологических сюрпризов.

КОМПАНИЯ MATROX ПРОЛИВАЕТ СВЕТ НА СВОИ ДАЛЬНЕЙШИЕ ПЛАНЫ.

После выпуска своего очередного детища под названием **G400**, оказавшегося много более удачным творением, нежели прошлые попытки компании создать примечательный 3D-акселератор, **Matrox** с уверенностью смотрит в будущее. Хотя **G400** еще только предстоит пройти через опасный и очень важный период осенних продаж, когда против него разом будут выступать такие мощные конкуренты, как **Voodoo3**, **TNT2** и, возможно, **Napalm** с **NV10**, **Matrox** спешит поделиться и своими планами на ближайшие месяцы. Итак, уже ближе к Рождеству **Matrox** планирует анонсировать свой новый чип, который называется (сюрприз, сюрприз!) **G600**. Это будет не просто разогнанный **G400**, а технологически более совершенная конструкция, которая по планам компании сможет противостоять **NV10** и **Napalm** если уж не в количестве поддерживаемых эффектов, то по крайней мере в производительности. Если приянть во внимание феноменальный успех **Voodoo2/3** не привнесших в конструкцию акселераторов абсолютно ничего нового и давивших исключительно на высочайшую производительность, рассчеты **Matrox** вполне можно признать правильными. Тем не менее, о дате рождения новых карт на базе **G600** компания предпочитает пока не распространяться. Это может быть связано с тем, что разработка чипа идет вовсе не так гладко, как хотелось бы. Тем более что на смену, в общем-то довольно проходному чипу **G600** уже полным ходом спешит совершенно независимая разработка, озаглавленная все так-же оригинально **G800**. Это уже будет совершенно новый акселератор, снабженный геометрическим сопроцессором, **RAMDAC** не меньше, чем на 400 МГц, и предположительной скоростью обработки сцен до 40 миллионов полигонов в секунду (для сравнения, заявленная производительность **Voodoo3** составляет от 6 до 8 миллионов полигонов в секунду, реально же в играх мало кому удается преодоллеть рубеж в 1 миллион). Завершение разработки **G800** прогнозируется на весну следующего года, и, возможно, уже летом-осенью (как раз до прихода следующего поколения акселераторов от **Nvidia/3Dfx**) мы сможем увидеть этот своеобразный, и потенциально очень интересный чип. **Matrox** собрается постепенно делиться всеми деталями на каждой крупной выставке в этом и следующем году, а пока по Интернету начали ходить слухи о разработке уже **G1000**. Ну и правильно, чего там мелочиться ;-)

СИ-*NEWS*

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ*НОВОСТИ*



НОВОСТИ-*СТАРОСТИ*

Моей мечте о том, что в ближайшие пару недель в игровой индустрии произойдет что-нибудь интересное, а самое главное, новое, осуществиться так и не удалось. И вот опять, просматривая все те сообщения информационных агенств, которые были бы достойны помещения в наш журнал, мне приходится сталкиваться все с теми же именами, практически теми же событиями и фактически теми же слухами. В очередной раз вы сегодня прочтете о последних данных касаемых мифической платформы **PlayStation 2**, включая неофициальные данные по поводу ее «скорого» выхода, узнаете о последних скандальных заявлениях компании **Sega** и о ее очередных грандиозных планах на будущее. Обязательно стоит прочесть и о том, что в очередной раз одну перспективную компанию съела другая, и о том, как из одной компании в другую перебежал какой-то известный в определенных кругах крупный специалист. В общем, все как обычно, но все равно интересно. Поэтому, переходим к делу.

TAKE*TWO***ПОКУПАЕТ** *19.9%BUNGIE*

И получает все права на распространение четырех ее игр (**Oni, Halo** и двух неназванных проектов) в северной Америке и Европе. Кроме этого, приставочное отделение компании, прозванное последней звучным именем **Rockstar Games** получило все права на издательство и распространение вышеперечисленных игр от **Bungie** на домашних игровых системах, естественно, нового поколения.

Сумма сделки осталась для всех тайной, впрочем как и все прочие ее условия, кроме вышеназванных.

Что тут можно сказать? После первой подобной сделки, которую провернула компания **Take Two** с кооперативным американским издательством **G.O.D**, мы наконец-то перестали смеяться над неумелыми попытками **Take Two** прорваться в лидеры рынка. Теперь же, после сделки с **Bungie**, которая, напомню, поразила нас на днях своим новым супер-дупер проектом **Halo**, к **Take Two** и уж тем более к ее «модному» лейблу **Rockstar** у всех нас вдруг проснулось какое-то даже уважение.

Но шутки в сторону. **Take Two** теперь стала обладательницей прав на целый ряд потенциальных блокбастеров, не приложив для этого практически никаких усилий. Непонятно каким образом охмурив целую кучу модных разработчиков, на которых кроме **Take Two** никто почему-то не обращал ранее должного внимания (видимо опасаясь трудностей в работе с молодыми талантами), когда-то неприметное европейское издательство теперь обладает таким мощным потенциалом, что другим и не снилось. Бойтесь страшной и ужасной компании **Take Two**, и одновременно готовьтесь переваривать следующую порцию новейшей информации.

Итак, вернемся, в очередной раз к главному вопросу конца столетия, а именно к скорому выходу новой игровой системы от **Sony**. Совсем недавно финансовая компания **Merril Lynch**, клиентом которой является корпорация **Sony**, опубликовала свои мысли по поводу ее будущего. Так вот, по сведениям этой компании

PLAYSTATION*2***МОЖЕТ***ПОСТУПИТЬ***В***ПРОДАЖУ***23.01.2000***ПО***ЦЕНЕ***В* **45,000Y***($391US).*

Это еще не все. Такая цена будет назначена на ту модель **PlayStation 2**, которая будет иметь возможность прокуручивать исключительно созданные для нее игровые диски. Из того же исследования стало известно, что к апрелю 2000 года **Sony** намерена поставить в магазины 1 миллион своих новых приставок.

Еще более интересной нам показалось мнение **Merril Lynch**, что игры для **PS2** будут продаваться по цене в 8,000Y ($70US) и что одновременно с приставкой по планам **Sony** должны будут поступить в продажу 3-4 оригинальных игры и 6-7 усовершенствованных игр с оригинальной **PlayStation**.

Честно говоря, в эти данные пока очень сложно поверить. Ну не может никакая, пусть даже самая мощная в мире приставка, добиться сегодня приличной популярности с такой ценой как на нее саму, так и на выходящие для нее игры. **Sony**, как никакая другая компания должна это понимать лучше других. Да и в тот факт, что на новенькую **PlayStation 2** будут выходить старенькие «усовершенствованные» игры с **PlayStation** также поверить пока нелегко. Ведь мы же не покупаем новые платформы, чтобы играть на них в старые игры? Или я не прав?

И, как обычно, очередную порцию «новостей» про **PS2** нам приходится завершать коронной фразой: все расставит по своим местам Токийская выставка игр в сентябре.

Переходим к оскандалившейся в очередной раз компании **Sega**. Хотите верьте, хотите нет, но эта, позволения сказать, компания вместо того чтобы удивить нас чем-нибудь на своих двух пресс-конференциях (которые оказались настолько скучны, что и вспоминать о них не очень-то хочется), преподнесла нам после них такой неожиданный сюрприз, что закачаешься. Итак,

ЗА*МЕСЯЦ***ДО***ВЫХОДА***DC***В* **СЕВЕРНОЙ***АМЕРИКЕ* **ПРЕЗИДЕНТ** *АМЕРИКАНСКОГО* **ОТДЕЛЕНИЯ***SEGA***БЫЛ** *ОТПРАВЛЕН***В***ОТСТАВКУ.*

Сказать что от этой новости все находились в шоке на протяжении нескольких дней – это не сказать ничего. Полюбившийся народу **Bernie Stolar**, приход которого в руководство **Sega** of **America** многие ассоциировали с началом возрождения этой компании, был уволен так внезапно и при таких странных обстоятельствах, что все до сих пор теряются в догадках о мотивах такого решения японских боссов **Sega**. Еще большее сожаление по этому поводу вызвал тот факт, что нашего любимого, пусть и несколько придурковатого **Bernie**, несколько лет назад при точно таких же невыясненных обстоятельствах уволили из **Sony**. И это также произошло незадолго до выхода в свет ее первой игровой платформы. **Sega** отказалась комменттировать случившееся, сославшись на то, что это не в ее правилах. Кроме этого, никакой замены **Bernie** она не предложила, попросту сократив его пост за ненадобностью, и передав бразды правления вице-президенту **Sega of America**, японцу **Toshiro Kezuka**. Последний пришел в эту компанию из корпорации **Honda**, в которой раньше работал президент японского офиса **Sega Enterprises**.

Истинная же причина таких перестановок так до сих пор и не стала доступна общественности, однако прошедшее впоследствии в Америке выступление президента материнской компании **Sega**, корпорации **CSK** пролило немного света на данную проблему. Так вот, в этой речи небезизвестный **Isao Okawa** поведал миру, что он решил взять руководство всей компании **Sega** в свои руки и начать проводить в ней свою собственную политику. Первым пунктом в ней значится дальнейшее слияние аркадного и приставочного бизнеса **Sega** в единое целое, что должно вылиться в следующем году в выпуске более 20 различных проеков для игровых автоматов, в которые смогут одновременно сразиться через налаживаемую в данный момент глобальную игровую службу **Heat** как посетители залов игровых автоматов, так и владельцы **Dreamcast`a**. План этот очень и очень амбициозный и мы не ждем его воплощения в жизнь так скоро как этого желает **Okawa**. Вторым же пунктом этого плана станет кое-что попроще. Президент и сонователь корпорации **CSK** намерен вскоре изменить само название компании **Sega** на что-то более современное, типа sega.com или еще чего-нибудь в этом духе. Это сделать будет гораздо проще. Только что это может изменить? Лично для нас ничего. Но нам, россиянам, понять японцев порой бывает очень сложно. Поэтому, давайте пока вернемся к более насущным для нас проблемам, к таким как, скажем, следующая.

АКЦИОНЕРЫ*DIAMOND* **ПОДАЛИ***НА* **КОМПАНИЮ***В***СУД,**

Обвиняя последнюю в том, что при покупке ее компанией **S3** она незаконно занизила цену сделки, тем самым буквально обворовав своих акционеров. Этот иск был подан в суд двумя частными инвесторами, так что ждать его скорого удовлетворения пока не приходится. Скорее всего **S3** просто-напросто заплатит им кое-какую сумму наличными и на этом весь судебный процесс и закончится. Ведь все мы прекрасно знаем, что типичный американец подает на кого-нибудь в суд лишь для того, чтобы заработать на этом денег. Из других же скандальных новостей прошедших двух недель хотелось бы отметить следующее. Во-первых,

ELECTRONIC *ARTS* И *SEGA* В *ОЧЕРЕДНОЙ* РАЗ *ПРОИГНОРИРОВАЛИ* ЕВРОПЕЙСКУЮ *ВЫСТАВКУ* ECTS

И объявили о том, что вместо этого они, опять же в очередной раз, намерены устроить свои собственные аналогичные мероприятия для заинтересованных в этом лиц. И если для вас такой поворот событий не кажется особо скандальным, то напомню, что **Electronic Arts** на сегодняшний день является крупнейшим в мире независимым издательством, а **Sega** в этом году с большой помпой организует европейскую премьеру своей последней консоли. И тот факт, что все это пройдет мимо «крупнейшей европейской игровой выставки», на самом деле говорит об очень многом. Еще одна скандальная новость пришла к нам за последнюю неделю из издательства **Midway**. Из хорошо информированных источников американским журналистам стало известно, что

КОМАНДА *РАЗРАБОТЧИКОВ* MORTAL *KOMBAT* НАМЕРЕНА *ПОКИНУТЬ* СВОЮ *КОМПАНИЮ*,

Причем сразу же после завершения работы над своим последним проектом – приключенческим action`ом **Mortal Kombat Special Forces**, над которым недавно нависла угроза закрытия. Решение покинуть **Midway** уже принял весь костяк команды создателей **MK**, включая небезызвестного дизайнера по имени **John Tobias**. Чем эти гении займутся в дальнейшем они пока не знают, так что ждите продолжения этой истории. Ну и, наконец, на днях

ГЛАВНЫЙ *ДИЗАЙНЕР* STARSIEGE: *TRIBES* УШЕЛ *ИЗ* DYNAMIX

И направил свои стопы в компанию **Electronic Arts**, где он займет пост главного дизайнера отделения **EA** по разработке онлайновых игр. Ну а закончим же мы этот выпуск новостей более приятной информацией, теперь уже из Японии. Итак, культовая компания

SQUARE *НАЧАЛА* ПРОЦЕСС *СВОЕЙ* РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ,

Начав его с открытия четырех новых подразделений: **Square Visual Works, Square Sounds, Square Next** и **Squartz**. Первые две компании займутся, соответственно, компьютерной графикой и записью музыки. Третья компания займется разработкой инструментария для создания игр. Ну а последняя компания, которой было присвоено такое странное имя как **Squartz**, займется технической поддержкой. Остальные четыре новых подразделения **Square** будут основаны уже в самое ближайшее время. Вот тогда о них мы и поговорим.

На этом наш выпуск новостей можно считать законченным. Надеюсь он помог вам получше разобраться в тех событиях, которые произошли за последние две недели в игровой индустрии.

СИ-*NEWS*



Демо-версии:
Abomination
Cutthroats
Revenant
GP500
Freespace 2
Quake III
Asheron's Call
Extreme Trial Motocross

Патчи:
European Air War Update 1.2
Braveheart Update,
Fly Patch
Hidden and Dangerous Patch
Tribes Patch 1.0 to 1.8
Warzone 2100 Update 1.06b.

Видео:
Tiberian Sun эксклюзив!
Американская реклама
Dreamcast
Два ролика ShenMue.

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**, Борис **РОМАНОВ**

ИГРОВЫЕ*НОВОСТИ*

QUAKE *В* СТРАНЕ *ЧУДЕС*



Не так давно вся прогрессивная игровая общественность узнала о том, что компания **Electronic Arts** решила в числе многих других разработчиков и издательств закупить у **id Software** движок ее грядущего опуса под названием **Quake III Arena**. Первоначально предполагалось, что **EA** воспользуется им для того, чтобы передать некоей внутренней команде разработчиков заброшенный проект **Prax War**, однако в результате все оказалось много интереснее. Как известно, одним из первых из некогда великой и ужасной id свалил дизайнер уровней **Doom** и **Doom2 American McGee** (удивительно, но это действительно его настоящее имя). Вместо того, чтобы присоединиться к богатой студии **Ion Storm** и Джону Ромеро, с которым у него отношения несколько «не сложились», McGee стал одним из основателей компании **Rogue Entertainment**, которая в свою очередь быстро была приватизирована бурно разраставшейся **Electronic Arts**. О том, что движок **Q3A** предназначался на самом деле именно для **Rogue** никто даже и не догадывался. И вот – сюрприз. **EA** и **Rogue Entertainment** анонсировали новую игру **American McGee**, фактически являющуюся его первым самостоятельным проектом. Разумеется, новая игра является очередной интерпретацией любимого жанра всех бывших и настоящих членов команды **id**, – поразительно другое. Дело в том, что игра будет базироваться на известном произведении Льюиса Кэррола под названием «Алиса в Стране Чудес». Разумеется, из фантасмагоричной взрослой сказки, **McGee** собрается сделать смачный ужастик, сделав из милой девочки эдакую дьяволицу с окровавленным ножом в руках и настольной книжкой по черной магии в рюкзаке. Знаменитый Чеширский кот превратился у умельцев из **Rogue** в зловещего маньяка, и лишь его садистская улыбка никуда не делась. Сразу же после официального анонса открылся специальный сайт **alice.ea.com**, посвященный проекту, на котором пресловутый кот задает всевозможные наводящие вопросы, а всем желающим демонстрируется несколько кусочков артворка из игры. Rogue планирует выпустить проект в свет весной следующего года, и если отбросить в сторону возможную предвзятость, **Alice in Wonderland** представляется невероятно интересным, интригующим и очень смелым проектом. Что дальше: **Cindrella vs. Predator**?

ДОЖИВЕМ *ЛИ* МЫ *ДО* WARCRAFT *III?*

Компания **Blizzard Entertainment**, более полугода хранившая полное молчание относительно практически всех своих проектов, не светившаяся в прессе и не делавшая громких заявлений о своих планах, наконец-то поделилась с нами новой информацией. В первую очередь новости касаются судьбы долгожданного **Diablo II**, о значительном прогрессе которого мы радостно отрапортовали еще в позапрошлом номере. Сейчас же выясняется, что действительно **Blizzard** готовится к выпуску игры этой зимой и весьма надеется, что дата выхода **Diablo II** совпадет с таким ярким, светлым и денежным праздником как Рождество. По завершению работы над всеми четырьмя частями игры **Blizzard North** приступила к тестированию, наведению игрового баланса и отладке сетевого кода. Как только начальный этап тестирования будет завершен, начнется массовое бета-тестирование проекта, которое будет проводиться по той же самой схеме, что и некогда в случае с **Diablo** и **StarCraft**. Скорее всего, на этот раз счастливчиков, которым позволят вдоволь насладиться игрой за несколько месяцев до ее выхода будет больше, чем когда-либо. Возможно, что **Blizzard** наберет до десяти тысяч человек. Впрочем, учитывая популярность игры, трудно предположить, чтобы такого количества желающих не нашлось.

Еще более увлекательная новость связана с новым проектом основной студии **Blizzard**, состоящей из трудящихся еще с релиза **StarCraft** программистов и художников. Не хотелось бы говорить:

Abomination

Жанр: стратегия
Издатель: Eidos
Разработчик: Hothouse
Системные требования: P166, 32 MB RAM, Win'95/98



Перед нами одна из тех редких стратегий, которые можно назвать тактическими симуляторами. Abomination, в принципе, весьма похож на UFO, а этого уже достаточно, чтобы обратить на игру внимание. Сюжет связан с появлением страшного вируса, который грозит уничтожить все земное население. Апокалиптические настроения разбили выживших на два лагеря. Восемь участников секретного проекта Немезида готовы сразиться с противником, ну, и заодно спасти мир, разумеется.

Cutthroats

Жанр: стратегия/action
Издатель: Eidos
Разработчик: Hothouse
Системные требования: P200, 32 MB RAM, Win'95/98

До сих пор никому еще не удалось повторить подвиг Сида Мейера. Хотя попытки были, но... морская тематика почему-то оказалась неподвластна разработчикам. Pirates! остался недосягаемой игрой. Возможно, Cutthroats окажется более удачным представителем «морских» игр. Итак, XVII век, Карибское Море и все, что положено, времени и месту - великолепные парусники, абордажи, Веселые Роджеры и прочая. При этом у игрока остается свобода выбора: он может не только служить своему королю, но и при наличии соответствующего желания податься в пираты. Графика немножко странновата, но на нее обращаешь внимание в последнюю очередь.

Revenant

Жанр: RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Cinematix
Системные требования: P233, 32 MB RAM, Win'95/98

Это не Ultima и не Might and Magic. И уж точно это не Baldur's Gate. Однако вы серьезно ошибаетесь, если подумаете, что это продолжатель аркадных традиций Diablo. Хотя если задуматься, в Revenant есть что-то ото всех этих игр и ролевых серий. Более-менее обычные диалоги, более-менее стандартные правила, и в то же время детально проработанный режим боя в реальном времени и невероятная динамичность, ему сопутствующая. В то же время графически игра сильно напоминает какую-то детскую сказку. Вот такой вот он, этот Revenant.

GP500

Жанр: мотогонки
Издатель: Hasbro Interactive
Разработчик: Melbourne House
Системные требования: P200, 32 MB RAM, Win'95/98

На данный момент GP500 не представляется чем-то особенным. Вполне обычная мотогонка. В демо-версии представлена всего одна трасса, на которой нам предлагается соревноваться с 23 противниками. При этом время ограниченно. Но даже учитывая все это, от GP500 странным образом получаешь невероятное удовольствие. Возможно от того, что качественных мотогонок не было уже достаточно давно. Главное в таких играх - скорость, а она в GP500 есть.

Также на диске вы найдете демо-версии:

Freespace 2, Quake III, Asheron's Call и Extreme Trial Motocross.

Ролики:

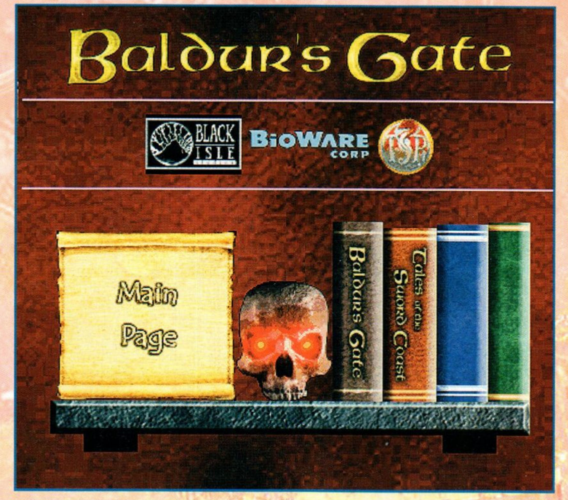
Эксклюзивный ролик Tiberian Sun, доставленный нашими доблестными репортерами прямо из штаба GDI (подробности читайте в номере), совершенно обалденная реклама Dreamcast в Америке и два традиционных мультика Shemue.

Патчи:

European Air War Update 1.2, Braveheart Update, Fly Patch, Hidden and Dangerous Patch, Tribes Patch 1.0 to 1.8 и Warzone 2100 Update 1.06b.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**, Борис **РОМАНОВ** ЭКСПЕРТЫ

«**WarCraft III**» раньше времени, но больше никаких идей в голову что-то не приходит. Ну так вот, этот самый суперсекретный проект **Blizzard** решилась наконец-таки объявить, причем в весьма присущей для себя манере – на любимой выставке **ECTS**, которая пройдет в самом начале сентября в Лондоне. Надо отметить, что это вполне в традиции самой **Blizzard** – объявлять новый проект примерно за полгода до выхода в свет предшествующего, так что никакой сенсации, в общем-то не произошло. Однако переоценить тот шум, который поднимется сразу же после официального признания компанией очевидного факта разработки продолжения наверное, самого любимого стратегического сериала, практически невозможно. Это вам не **Westwood**, аккуратно объявляющая сиквелы за два-три года до выхода реального продукта, это – новое воплощение Легенды, которую большая часть новых игроков вообще никогда в жизни не видела, а все остальные сохраняют лишь смутные и как правило, чрезмерно положительные воспоминания. Остается лишь пожелать, чтобы самый важный анонс этой осени не разочаровал многочисленных фанатов, в фисле которых, разумеется, и ваши покорные слуги.



БУДУЩЕЕ *BALDUR`S* GATE.

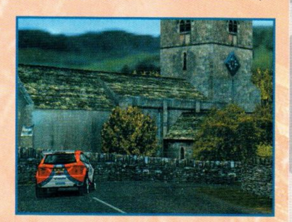
После ожидавшегося анонса сетевой **RPG** от **Bioware NeverWinterNights** все наше внимание оказалось приковано к этой незаурядной команде, в последнее время буквально штампующей если уж не шедевры, то по крайней мере их анонсы. И вот, умные люди заметили одну интересную особенность. На родном сайте игры **Bladur`s Gate** две вышедшие ее части – собственно **BG** и **Tales of the Sword Coast** помещены на корешки своеобразных древних томиков в импровизированной библиотеке. Всего же этих томиков на полке у **Bioware** аж четыре. Причем, на двух из них надписи имеются, а два других оставлены пустыми. Все это показывает, что сага **Baldur`s Gate** вовсе не намерена завершаться после первой же серии, и, возможно, в скором времени доктор Музика расскажет нам о содержании и других томов. Впрочем, все это может оказаться лишь плодом фантазии вэб-дизайнера и не иметь никакого отношения к реальному сиквелу **BG**, если, конечно, такой вообще существует.

КРАЙТОН *УВЛЕКСЯ* MOTION *CAPTURE.*

Весьма интригующие новости пришли из совершенно неожиданного источника. Образованная всего пару месяцев назад игровая фирма **Timeline Studios** под руководством небезызвестного писателя и сценариста Майкла Крайтона была замечена в контактах с компанией **Giant Studios**, основной специализацией которой является работа с **motion capture**. Таким образом еще до поступления какой-либо информации о сути будущего проекта непревзойденного мастера создавать всевозможные юрские парки нам становится многое о нем известно. Совершенно очевидно, что это будет 3D-игра с реалистичными персонажами, по всей видимости, с видом от третьего лица. Не исключено, что игра будет базироваться на одном из популярных Крайтоновских триллеров, что сделает ее особенно привлекательной и необычной. Помимо всего прочего, **Timeline** наконец-то сообщила о том, что первый проект студии должен появиться не позднее лета 2000 года.

CODIES *И* МОДНЫЕ *ИГРЫ.*

Место предавших интересы Европейского геймера **Bullfrog** и **Rare** в сердцах англичан медленно, но верно начинает занимать одна из самых прогрессивных студий последнего времени, небезызвестная компания **Codemasters**, выпускающая истинно английские и отменно продающиеся в Англии же игры. В основном, разумеется, гоночные. Из недавних нетленных шедевров в архиве **Codemasters** феноменально популярный **Colin McRae Rally** и чуть более стандартная **TOCA 2.** Взяв небольшой тайм-аут

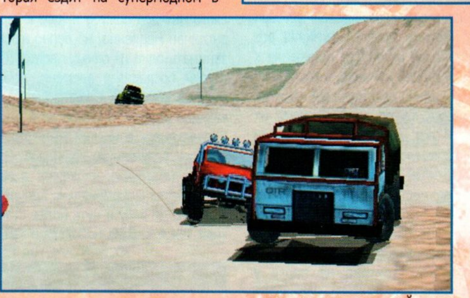






на весну и лето, любимые всеми **Codies** (как их ласково кличет английская пресса) вновь принялись за любимое дело – штамповку так сказать, новых шедевров. Первым является, разумеется, продолжение **Colin McRae Rally**, некогда проданного в одной Англии тиражом весьма близким к миллиону копий. Поскольку любимый герой любимой игры, шотландец МакРей перешел в новом сезоне в команду **Ford Focus**, которая ездит на супермодном в этом же сезоне одноименном автомобиле (кстати, **Focus** – мечта номер один на сегодня для одного главного редактора одного знакомого вам журнала;-), соответственно, у **Codemasters** появился хороший повод сделать сиквел. На этот раз они подошли к его созданию со всей ответственностью, как впрочем и всегда. Совершенно новый движок, официальные автомобили нового мирового чемпионата по ралли, богатая фауна окружающего мира, обилие объектов на трассе и предположительно весьма достойный дизайн этих самых трасс – этого более, чем достаточно, чтобы очередное творение признали на Родине убийцей всего и вся. Для нас же это еще одна весьма симпатичная и даже интересная гонка, не балующая реалистичностью, но зато обладающая на редкость стройным игровым процессом.





Второе новое творение **Codemasters** называется **Off the Road** и означает примерно следующее: «Зачем делать одну игру и один движок, когда можно сделать две игры на одном и том же движке и почти вдвое дешевле?». Тот же самый **Colin McRae Rally2**, но зато на внедорожниках и по несколько более холмистой местности. Тоже, кстати говоря, симпатично, но уже как-то не так мило. При этом по традиции **McRae** выйдет первым делом на **PlayStation** и уж затем появится на **PC** (на этот раз быстрее, чем через месяц после релиза), что касается **Off the Road**, то здесь ситуация прямо противоположная. **Codemasters** особо примечают, что PC-версии обеих игр разрабатываются отдельно и без особой оглядки на **PlayStation**, так что на компьютере мы вправе ожидать вполне достойную графику и стоь же достойные системные требования. Обе игры выйдут в свет этой зимой, скорее всего, в декабре.

СИ-*NEWS*



С этого места началось наше более знакомство с TIBERIAN SUN...

Интервью с Линкольном Хершбергером, менеджером проекта **Tiberian Sun**, и одним из его дизайнеров.

Европейская премьера **Tiberian Sun**, устроенная специально для журналистов ведущих европейских игровых изданий, прошла на старой военной базе, обращенной в музей, неподалеку от чешского города Плзень (родины знаменитого одноименного сорта пива). На протяжении двух дней журналистов развлекали всевозможными увеселениями на военный манер – кормили из «походной кухни», приглашали поучаствовать в Косовской миротворческой операции, учили ходить строем, в общем, предоставляли возможность стать на некоторое время настоящим солдатом армии GDI. К сожалению, превратиться в последователей идей Кейна нам, увы, было не суждено, хотя соблазн был велик. Но зато удалось после очередной перестрелки загнать в угол одного не слишком до этого разговорчивого парня из Westwood, который под дулом пистолета раскрыл нам немало секретов как о своем уже законченном, так и о будущих проектах. Некоторые выдержки и дружелюбной беседы мы приводим ниже.

KANE ЖИВ!

Под этим тентом стоят 8 заветных компьютеров с игрой...

СИ: Прежде чем начать выведывать у вас секретные сведения о бурной Вегасской жизни Westwood, зададим простой и прямолинейный вопрос. Насколько сама Westwood удовлетворена плодом своей двухлетней работы над Tiberian Sun?

ЛХ: Хотелось бы заметить, что как только последняя точка в коде была поставлена, и финальный диск ушел на завод, я немедленно отправился из нашего уютного офиса в пятнадцати минутах езды от центра мира в аэропорт, откуда кометой примчался к вам, чтобы двое суток беспрерывно рассказывать, рассказывать, рассказывать. Неужели вы думаете, что у меня еще остались силы, чтобы бессовестно врать вам, что мол, мы сделали идеальную игру? Конечно, многое осталось, что называется «за бортом». Мы создавали игру в расчете на то, что ее разработка не продлится больше положенных четырнадцати-шестнадцати месяцев, соответственно этому создавался движок, разрабатывалась концепция, снимались ролики. Потом, когда выяснилось, что наведение баланса потребует массу времени, менять что-либо еще в уже отработанном и фактически готовом материале было уже неразумно. Поэтому-то у нас движок выглядит неидеально, анимация немножко простовата. Но зато gameplay на месте, и это самое главное.

СИ: Что вы считаете самым удачным нововведением в технику игрового процесса?

ЛХ: Насчет самой прикольной «фичи» мы с ребятами спорили достаточно долго. Однако мои симпатии целиком и полностью на стороне взрывающихся и восстанавливающихся мостов. Хотя многим нравится проваливающийся под роботами лед, пробивание Sonic Tank`ом защитного энергетического забора GDI и взрывоопасный тибериум. Как видите, у нас немало новинок. Вообще ***Tiberian Sun*** *получился игрой, в которой далеко не все лежит на поверхности, – в отличие, кстати, от предыдущих серий и в особенности от Red Alert, – найти верную тактику игры здесь во много раз сложнее. Да и искусственный интеллект не дает обвести себя вокруг пальца.*

C&C: TIBERIAN SUN

Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Локализация: Soft Club
Онлайн: http:\\www.tiberiansun.com
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 Mb RAM, Win`95/98.
Альтернатива: TA: Kingdoms, StarCraft

Рекомендованная цена: **399** рублей

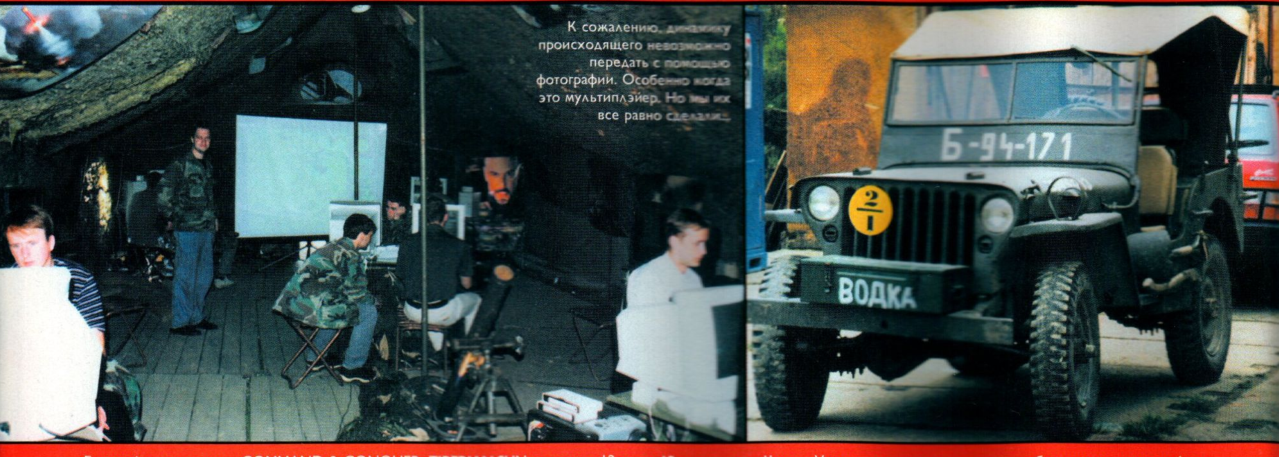


Сергей **Овчинников**

Новый Command & Conquer не выходил уже целых два года, и признаться, все мы уже успели по нему соскучиться. Несмотря на кажущееся обилие стратегических игр, от которых просто ломятся магазинные и немагазинные полки, во всю эту псевдооригинальную лабуду играть не очень-то и хочется. По-настоящему порадовать смогли лишь ранние, несколько кособокие, но все же чрезвычайно правильные релизы этой весны и начала лета. Еще немного, и Kingdoms уже попросту надоело бы ждать. Что уж там говорить о призрачной возможности скорого анонса WarCraft, который, скорее всего, все-таки состоится. Но уже после премьеры **Tiberian Sun**. А она, как это ни удивительно, уже свершилась. Более того, в тот самый день 27 августа, когда этот номер журнала попадет на прилавки магазинов, киосков и лотков, **Tiberian Sun** официально выйдет в свет.

В том числе, и в России, где игра стараниями небезызвестной компании Soft Club появится по вполне конкурентноспособной сверхнизкой цене. Мы же рады представить вам первый в России эксклюзивный обзор нового шедевра от Westwood. Побывав на официальной европейской премьере **Tiberian Sun** и исходив игру вдоль и поперек, мы, наконец, сможем ответить вам на вопрос: «А стоил ли ОН ожидания?».

Но не все сразу. После стольких месяцев можем же мы вас немножко помучить ;-). **Tiberian Sun** – это весьма твердый орешек, завернутый в хитро придуманную скорлупку умного сюжета, грамотно построенных роликов и, о чудо!, выверенных до последней детали миссий и сбалансированного игрового процесса. Первым делом на себя обращают внимание ролики. Неудивительно, ведь это первое, что видит игрок, едва проинсталлировав свежеприобретенную игру. Если в Command & Conquer сюжетные ролики и брифинги, будучи примитивными и не слишком стильными, лишь добавляли недостающие крупицы к атмосфере, а в Red Alert им удалось стать уже достаточно серьезной частью игрового процесса, эдаким механизмом, движущим вперед сюжет, то в Tiberian Sun кинематографическая часть поднялась на совершенно новый для стратегической игры уровень. В то время как большая часть игровой индустрии давно уже забросила любые попытки добиться правильного сочетания видео и игрового процесса, ограничиваясь лишь невразумительными малобюджетными вступительными роликами, Westwood решилась на масштабную постановку вопроса. В результате по размаху фильмовая часть **Tiberian Sun** не уступает Wing Commander, а во многом и превосходит шедевр Криса Робертса. Впервые мы видим настоящих героев, интригующий сюжет, красивые и масштабные бои, – и все это связано в единое целое благодаря мастерству



К сожалению, динамику происходящего невозможно передать с помощью фотографии. Особенно когда это мультиплэйер. Но мы их все равно сделали...

Европейская премьера COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN прошла с 12-го по 13-ое августа в Чехии. Участие приняли журналисты из большинства европейских игровых изданий. «СТРАНА ИГР» отправила своих лучших сыновей: Сергея ОВЧИННИКОВА и Сергея ЛЯНГЕ... Есть надежда, что она не ошиблась ;-))

А не такие уж и страшные эти GDI`шные вертолеты. Советской зениткой конца 1944 года сносятся легко — в путь. Единственный минус — руки устают колесики крутить и в некоторых снарядах порох в состоянии нестояния...

...не говоря уже про помощника — ему бы все в камере покрасоваться...



Всем известна неразделенная любовь разработчиков к историческим фактам, к истории вообще. Я могу как-то понять американцев или англичан, которые периодически заявляют о своей наипервейшей роли во Второй Мировой, но... Я совсем не понимаю, как на советском танке может быть прикреплена GDI`ная эмблема! Абсурд ;-)

СИ: Тем не менее, действует он весьма прямолинейно. Хотя, однажды напоровшись на SAM, больше не присылает вертолетов и так далее. В общем, старается не попасть впросак. А насколько важен по-вашему, трехмерный ландшафт? Ведь десятки других стратегий живут и вовсе без него, особенно не страдая.

ЛХ: Холмы и горы нужны лишь для одной цели – чтобы их эффективно разрушать. И сделать живыми не только юниты, но и весь окружающий игрока мир. Если дерево нельзя поджечь – это уже не дерево, а железная палка, которая торчит где-то без всякой надобности. А если от взрыва огромного фугаса в земле не остается воронки – это это уже не земля, – от подобных условностей атмосфера игры портится гораздо больше, чем от отсутствия сюжета или нечестности AI.

СИ: Над чем команда Tiberian Sun собирается трудиться в дальнейшем? Ведь, надеюсь, большого количества патчей выпускать не понадобится...

*ЛХ: Лично я перехожу к руководству над проектом Nox, и приложу все усилия, чтобы Diablo II выглядел детской игрушкой по сравнению с нашей игрой ;-) На самом деле, хотелось бы, чтобы вы как-нибудь на полях в своей статье отметили, что Nox для Westwood – проект чрезвычайно серьезный и что он вполне сопоставим по важности даже с **Tiberian Sun**. Наша игра непременно будет лучше Diablo II, интереснее, красивее, комплекснее и масштабнее. А какой там будет сюжет, аж дух захватывает!*

режиссеров и специалистов по спецэффектам, и, во-многом, благодаря самой Вселенной Command & Conquer. Интерес к ней не строится с фундамента, как в случае с абсолютно новой игрой, фактически, он уже подрос до уровня небоскреба. А с такой высоты, как оказалось, грамотно рассказать историю намного легче, не говоря уже о бюджете. Фильмовая часть **Tiberian Sun** обошлась Westwood в сумму, превышающую полтора миллиона долларов, и это при том, что никаких особо популярных актеров в роликах задействовано не было, а вся трехмерная графика рендерилась по соседству на собственных машинах собственными же специалистами (что в несколько раз дешевле заказа эффектов какой-нибудь студии наподобие Industiral Light & Magic или PDI). Свое звание специалистов по CG высочайшего класса Westwood еще раз громогласно подтвердила, засунув в **Tiberian Sun** такое количество взрывов, спецэффектов и просто шикарных планов, что у неподготовленного нашими статьями зрителя от изумления вполне может отпасть челюсть. Актерские способности главных героев, конечно, далеки даже от таланта звезд голливудских боевиков, и переигрывают они прилично. Впрочем, несколько человек действительно, как кажется, знают свое дело, и по крайней мере невозмутимый генерал Соломон (которого играет ветеран James Earl Jones, некогда озвучивавший Дарта Вейдера в «Звездных Войнах» и уже участвовавший в создании таких нетленных шедевров как Under a Killing Moon и Pandora Directive, в которых ему принадлежат саркастически нотки голоса «небесного детектива») вполне симпатичен и не снисходит до нервного передергивания диалогов. Очень забавна и NOD`овская компьютерная массовка, а уж сам Кейн, как всегда, совершенно неподражаем.

Структура игры даже при внешнем, более футуристическом дизайнерском налете, практически не изменена. По-прежнему миссии выбираются из доступного списка изображений на карте, порой выбор делается из двух, реже – из трех территорий. Есть и совершенно прямолинейные миссии. Гораздо интереснее то, что скрывается внутри них. А здесь дизайнеры Westwood серьезно постарались...



Прежде всего, заметна явная интеграция в сюжетную линию. Абсолютно все задания уникальны, преследуют четко поставленные цели и, как правило, радуют весьма нетипичными способами прохождения. Вы не ослышались, именно способами. Миссии в **Tiberian Sun** предоставляют вам право не только распоряжаться ресурсами и войсками, строить базу и возводить оборонительные сооружения – вы можете выбирать, каким образом проходить чуть ли не каждую миссию любой кампании. В **Tiberian Sun** введен легкий квестовый элемент, позволяющий открывать секретные проходы на картах, обнажать вражеские тылы и обходить укрепления неприятеля с легкостью и шармом. Впрочем, и для любимых дуболомных атак всегда найдется и место, и время. При всей схожести с Red Alert и C&C, карты в **Tiberian Sun** не просто стали больше, но разнообразнее и намного «трехмернее». Взамен псевдотрехмерным ландшафтам, выполненным вдобавок ко всему еще и на низком разрешении пришли воксельные поля, состоящие из одиннадцати уровней-прослоек поверхности: от глубоких рек до высоких гор. Приятнее всего то, что в отличие от многих других «настоящих трехмерных стратегий» здесь перемещение юнитов по 3D-поверхностям подчинено общим физичесим законам, а вовсе не имплантировано в игру исключительно ради того, чтобы добавить очередную надпись на коробку. Westwood действительно приложила все усилия к тому, чтобы создать великолепную игру, долгие месяцы балансируя и подправляя игровой процесс, придумывая и передумывая карты и миссии – результат этого двухлетнего труда более сотни весьма талантливых программистов и дизайнеров, несмотря на достаточно стандартный внешний облик, заслуживает гораздо большего, чем просто беглого взгляда.



NOD`овские мины и GDI`шная техника созданы друг для друга...

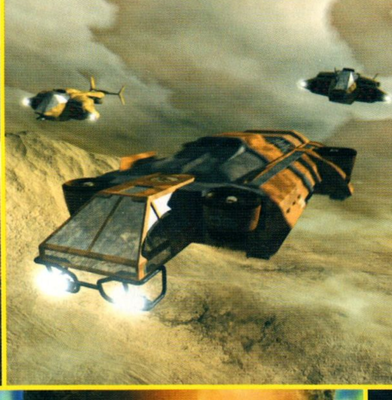
Балансировочные изменения в основной состав вооруженных сил и строений в большей мере касаются GDI, которой несколько подрезали крылышки. NOD же, напротив усилен всевозможными иноплАнетными штучками. Тем не менее, как самый сильный вид оружия, так и практически идеальное средство защиты принадлежат именно армии союзников. Однако супертанк Mammoth, отныне превращенный в четырехлапое чудовище, весьма напоминающее небезызвестные Walker`ы из пятого эпизода «Звездных Войн» теперь может производиться на фабриках GDI лишь в единственном экземпляре, а магнетическая система защиты базы практически от любых атак, во-первых, нуждается в постоянной подзарядке (действуя по принципу: десять минут заряжаем, минуту пользуемся), а также, весьма уязвима перед бомбардировкой. Особая прелесть – дьявольски слабые, неудобные в эксплуатации (склонные сжигать своих с той же охотой, что и врагов) и медленные, но зато очень разрушительные Sonic Tank`и. Что касается NOD, то у них по-прежнему имеются все основные злобные средства как обороны, так и нападения, от очень колючего энергетического забора, автоматически протягивающегося между звеньями башен и до маленьких иноплАнетянских летающих тарелок, с удовольствием бомбящих войска GDI.

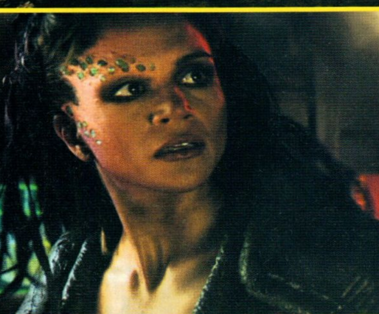
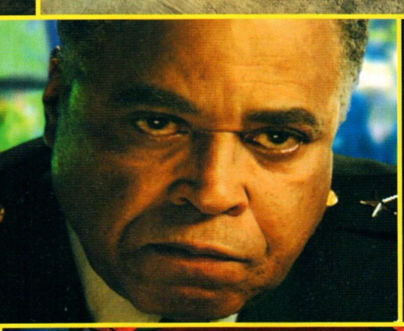
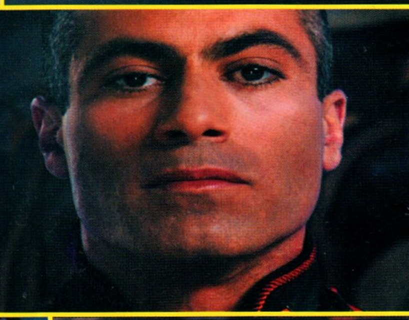


Неожиданные атаки противника «из-под земли» могут испортить настроение даже бывалому воину...

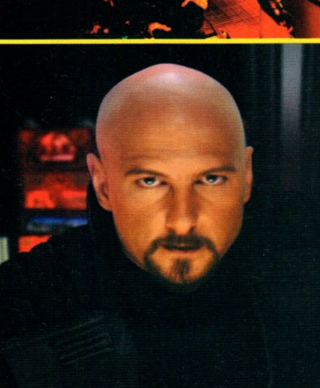
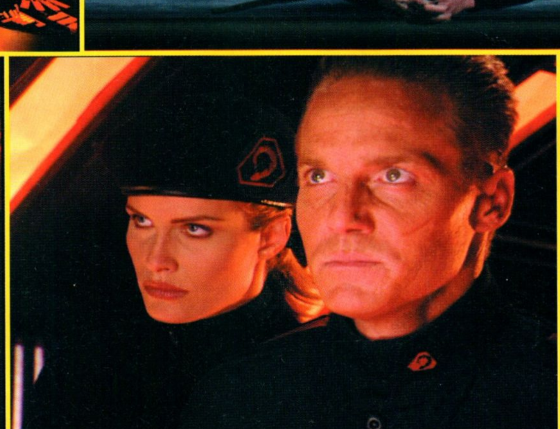
Серьезнее всего разведены стороны в том, что касается строительства базы. В то время, как у GDI основной производства являются готовые блоки-полуфабрикаты, на которые позже навешиваются всевозможные upgrade`ы (башни и пушки или же дополнительные энергоблоки и платы расширения возможностей зданий), NOD`овские принципы обязывают возводить каждое строение сразу и целиком. Лишаясь возможности вешать на башенки различные орудия, NOD`овцы теряют в разнообразии, но выигрывают во времени. Особую пикантность и остроту игровому процессу придают новые юниты, которые способные передвигаться под землей и в буквальном смысле вырываться на поверхность прямо посреди вражеской базы. Эффект от подобных атак зачастую серьезно превышает ущерб, наносимый небольшой армадой Stealth Tank`ов.

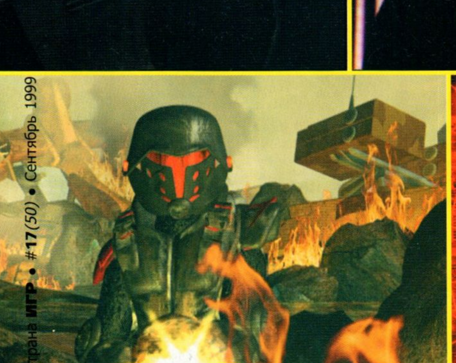
Графика **Tiberian Sun** наверное, является самым противоречивым элементом игры. Как всегда в Command & Conquer территория выглядит намного «живее», чем в остальных, особенно, полигонных играх. Однако традиционная Westwood`овская размазанность картинки и довольно-таки странная почти отсутствующая анимация юнитов создают сложное впечатление. Вполне вероятно, что первой реакцией нормального геймера станет полное разочарование графикой, однако это ощущение очень обманчиво. Достаточно посмотреть на поле боя, взрывы, реальную разрушаемую трехмерную поверхность, весьма интересные







Вот и «мамонт» прилетел. Ой, как сейчас шумно будет!

СИ: Непременно «отметим». А что же насчет Command & Conquer? Вы же не собираетесь бросать любимый всеми сериал на произвол судьбы.

ЛХ: Уж насчет этого не беспокойтесь. Если я вам скажу, что мы уже год как разрабатываем сиквел к ***Tiberian Sun****, это будет, во-первых, нечестно по отношению к нашей компании, а во-вторых, нечестно по отношению к вам. Мы только что оклимались от второй части и сразу же вот так браться за третью не станем. Westwood сейчас работает на своих двух студиях в Лас Вегасе и Ирвайне над тремя различными проектами: Nox, Command & Conquer: Renegade и еще одним секретным, к C&C отношения не имеющим. Renegade – это наша старая задумка: Action от первого лица во Вселенной Command & Conquer, прежде этот проект был известен под именем C&C: Commandos. Однако после выхода одноименной стратегии от Pyro мы решили изменить название, что пошло, как мне кажется, на пользу. Мы планируем показать игру впервые, наверное, на ECTS, хотя точной информации на этот счет у меня нет.*

СИ: Не занимается ли неуволенная команда Lands of Lore этим таинственным проектом?

ЛХ: На самом деле у нас в Westwood нет никакого официального деления на команды. И поэтому люди, работавшие над Lands of Lore, делали что-то в ***Tiberian Sun****, работают сейчас и над Nox, и над Renegade. Я понимаю, к чему клонит этот вопрос, и ответ на него будет отрицательный. Нет, Renegade никоим образом не будет похож на LoL. И да, игра будет по-настоящему хорошей.*

СИ: Ну что ж, раз мы пока не можем этого проверить, придется поверить на слово. Спасибо за беседу и успехов на поприще создания шедевров.

эффекты освещения в реальном времени, и вся неприязнь к движку **Tiberian Sun** куда-то немедленно исчезает. Вдобавок ко всему, эта игра не тормозит ни при каких обстоятельствах и не предъявляет особых требований к компьютеру, что в сегодняшних условиях не то, чтобы было совершенно уникальной особенностью, но все же является очень редким примером правильной отладки движка. В игре нет (или почти нет) явных багов, и таким образом **Tiberian Sun** парадоксальным образом попадает в категорию игр, в которые можно играть сразу же после открытия коробки, а не после выхода первых «-дцати» патчей. Возможно, в сетевом режиме нас и будут ждать кое-какие проблемы, но по большому счету игра совершенно чиста. И это не может не радовать. Как всегда в Command & Conquer игру сопровождает практически идеальный саундтрек. И хотя расслышать в нем хоть один абсолютный шедевр наподобие марша из Red Alert нам пока не удалось, качество музыки способно заставить конкурентов в недоумении рвать на себе волосы. Музыка слегка ударилась в фантасмагорические конструкции в стиле кинематографического культа этого лета The Matrix, что очень неплохо «подклеивает» к проекту атмосферу туманного и по большей части темного будущего. Так сказать, чтобы люди не забывали, где находятся.

Tiberian Sun – крупнейший стратегический проект этого года. С невероятной легкостью он превзошел и инновационный Kingdoms, и запутанные Seven Kingdoms II и, вполне возможно, даже сверхамбициозную Age of Empires II. В этой игре все на месте. В ней нет однозначно слабых мест, практически все в **Tiberian Sun** продумано до мелочей. По-настоящему качественный дизайн миссий и красиво построенная история заставят вас проводить вечера и ночи напролет с этим поистине шедевральным произведением. После столь долгого ожидания, множества разочарований и то появлявшихся, то разрушавшихся надежд Westwood вновь представляет на наш суд не пилюлю в красивой конфетной обертке, а, наверное, самую играбельную и интересную стратегическую игру последнего времени. Насколько долго она проживет в наших сердцах и на наших винчестерах – это серьезный вопрос, и хотя я бы не стал делать слишком оптимистичных предсказаний, судьба игры никаких опасений не вызывает. И если будущие проекты Westwood будут отличаться столь же стройным качеством и блестящим дизайном, сериал Command & Conquer проживет еще очень долго...

СИREVIEW

ДОСТОИНСТВА

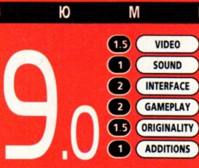
Грамотно выстроенная сюжетная линия, великолепные ролики, качественный дизайн, очень сильная звуковая дорожка.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие обещанной поддержки 3D-акселераторов, нестандартное, но далекое от идеального графическое оформление.

РЕЗЮМЕ

Command & Conquer для тех, кто ждет новый Command & Conquer. И для всех остальных.





Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)

WHAT`S SHENMUE?



Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG (FREE)
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM2
Ведущий дизайнер: Yu Suzuki
Дата выхода: 28 октября 1999

За прошедшие с момента выхода нашего последнего крупного материала, посвященного, пожалуй, самой грандиозной и ожидаемой игры современности полгода проект **Shenmue** оброс массой новых деталей, слухов, фактов и домыслов, которыми мы просто не в силах с вами не поделиться. Более того, сама Sega за «подотчетный период» умудрилась, во-первых, дважды отложить срок выхода игры (разумеется мы это подозревали еще в момент самого анонса сего шедевра), а во-вторых, начать-таки массовую и очень агрессивную рекламную кампанию **Shenmue**, результатом которой стало, например, появление роликов из игры в кинотеатрах перед показом небезызвестного фильма Star Wars: Episode I, а также, свободная раздача всем покупателям игр на Dreamcast сначала бесплатной видеокассеты с получасовым фильмом под названием What`s **Shenmue**, а затем, с пятого августа этого года, и первой играбельной демо-версии игры. Помимо этого, игра Yu Suzuki успела засветиться аж на пяти различных игровых выставках (Milia`99, Tokyo Game Show Spring, Game Developer Conference, E3`99 и, наконец, Network Jungle), на каждой из которых мы непременно узнавали об игре что-то новое. И чем больше информации становилось доступно, тем сильнее становилась наша уверенность в том, что новый проект Sega станет игрой, способной изменить всеобщее представление о жанре RPG, да и о видеоиграх вообще.

За прошедшие с момента выхода нашего последнего крупного материала, посвященного, пожалуй, самой грандиозной и ожидаемой игры современности полгода проект Shenmue оброс массой новых деталей, слухов, фактов и домыслов, которыми мы просто не в силах с вами не поделиться.











NETWORK JUNGLE

На довольно-таки странной с точки зрения нормального человека с «западной» психологией выставке, посвященной всевозможным новым технологиям, связанным и не связанным с Интернет, проходящей в Токио ежегодно во время праздничной «золотой недели», Sega решила устроить настоящее шоу, целью которого было лишь одно – попеть гимны гениальному проекту. В отличие от гораздо более профессионально ориентированной Tokyo Game Show (туда хоть игроки ходят), снятый компанией стенд вообще не имел собственно к Sega никакого отношения. Уже с расстояния в несколько десятков метров любой посетитель мог заметить гигантскую надпись **Shenmue**, возвышавшуюся над симпатичным стендом, снабженным огромной видеостеной, на которой беспрерывно крутились самые красивые ролики из игры. На некотором же отдалении находилось изрядное количество демонстрационных стендов, на которых любой желающий мог опробовать различные режимы игры. Набор был стандартен – различные QTE битвы (в которых исход определяется правильным и своевременным нажатием появляющихся на экране последовательностей кнопок), Free Battle (режим свободной драки, вызывающий сильнейшее ощущение deja vu на мотив Virtua Fighter), несколько мини-игр (дартс, «однорукие бандиты») и тренировка особого суперудара, которому главного героя учит американо-японский рэппер, способный подбросить пустую бутылку на высоту пятиэтажного дома и разбить ее метким ударом ноги. Главным же сюрпризом стала своеобразная технологическая демонстрация возможностей движка **Shenmue**, в которой посредством стандартных инструментов был вполне правдоподобно воссоздан тот самый стенд, на котором, собственно, и происходило все действие. Ryo мог подойти к стене с видеороликами, к маленьким стендикам и даже мог поиграть в кое-какие из мини-игр. То, с какой легкостью движок игры справляется с реальными объектами, существующими в реальной жизни, просто поражает воображение. Еще одним весьма серьезным сюрпризом, приподнесенным нам разработчиками на Nework Jungle, стал новый облик большинства основных персонажей в игре. Как известно, в **Shenmue** не будет пререндеренных роликов, и вся графика от начала и до конца будет выполняться на движке самой игры. Как показала эта презентация игры, это не совсем верно. После того, как компания Sony удивила всех своими феноменальными технологическими демками Next Generation PlayStation, самыми впечатляющими из которых стали сцены Namco и Square, весьма реалистично передававшие человеческие лица и эмоции, Yu Suzuki, видимо, не без помощи своих коллег из отдела провокаций компании Sega, решил, что настала пора показать, что все, чем так гордится Sony, что она называет настоящей революцией, превосходящей тот же Dreamcast как минимум в десятки раз по мощности, все это – лишь обыкновенный маркетинговый треп. И вот, в пику не слишком удачно сделанным демо-версиям Sony, AM2 сделала несколько своих «демок». В них головы главных героев **Shenmue**, генерировавшиеся в реальном времени на приставке просто и немногословно объясняли приятными голосами некоторые особенности игры. Но стоит отметить, как были сделаны эти лица. Все или почти все то, что мы могли лицезреть буквально пару месяцев назад на PlayStation II, превратилось в реальность на уже вышедшей и доступной приставке. Высокое разрешение, суперреалистичные текстуры, блестящие глазки, аккуратно сгенерированные брови и волосы, вполне реалистично подергивающиеся на ветру, а главное, мимика персонажей, – все это делало заявления конкурентов крайне неубедительными. Разумеется, вся эта забавная игра настолько понравилась Suzuki & Co, что они сходу решили переделать все ролики в игре под новую технологию, таким образом не только избавляясь от необходимости вставлять в игру видео, но и впервые в истории создавая реалтаймовые мультики практически уровня Square`вских шедевральных силиконовых роликов к FF8. Если не лучше...

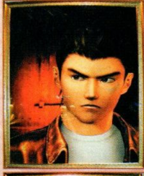


WHAT`S SHENMUE VIDEO

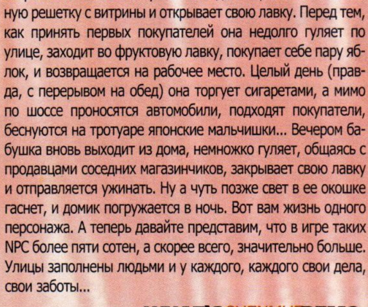
Начиная с 24 июня, сразу же после пресловутого снижения цены на Dreamcast, в качестве дополнительного подарка японским фанатам Sega начала прилагать к каждой покупке приставки или игр на нее специальную видеокассету с масштабным фильмом, знакомящим нас со всеми основными аспектами **Shenmue**, и показывающую истинную красоту и размеры проекта. С некоторыми фрагментами этой ленты вы можете познакомиться, посмотрев новые ролики на нашем демо-диске к этому номеру журнала. Как всегда, не обошлось без сюрпризов и на этот раз. Впервые Ryo появляется на экране с весьма внушительной толпой народа из числа основных героев, неизвестно откуда появилась некая китайская дива весьма дьявольского вида... Действие первой части игры (а именно она и появится в продаже в конце октября аж на 3-х GD-ROM`ах) будет происходить в родном городе Ryo, большом японском порту Yokosuka. Маленькие узенькие улочки с огромным количеством лавочек, киосков и покосившихся домиков, которые, как кажется, просто висят на натянутых электропроводах, велосипедисты и мотоциклисты, многоквартирные дома и особняки – типичная японская провинция. Портовый район разительно отличается от центра. Здесь царство массивных металлических кранов-грузчиков, огромных доков и складов, и всяческих неприветливых личностей. В частности, некоей портовой банды, главарь которой, насколько нам известно, после нережитых вместе с Ryo Hazuki нескольких неприятных моментов превращается в его верного друга и соратника. Третья хорошо узнаваемая локация – дом нашего героя. Большая красивая пагода в чудесном саду с цветущей сакурой вскоре превратится в брошенную лачугу, а от чудесных розовых деревьев останутся лишь темные скелеты.

В мире **Shenmue** каждый персонаж, будь он важным для действия человеком или же просто обыкновенным обывателем, живет по совершенно четко расписанным законам, и никогда не позволит себе просто тупо стоять на месте в ожидании того сказочного момента, когда к нему подойдет герой, чтобы выпалить заранее приготовленную единственную фразу. В фильме этот принцип демонстрирует одна совершенно примечательная старушка. Она владеет маленькой табачной лавкой, которая по совместительству служит ей и домом. Каждое утр старушенция спускается со

Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)

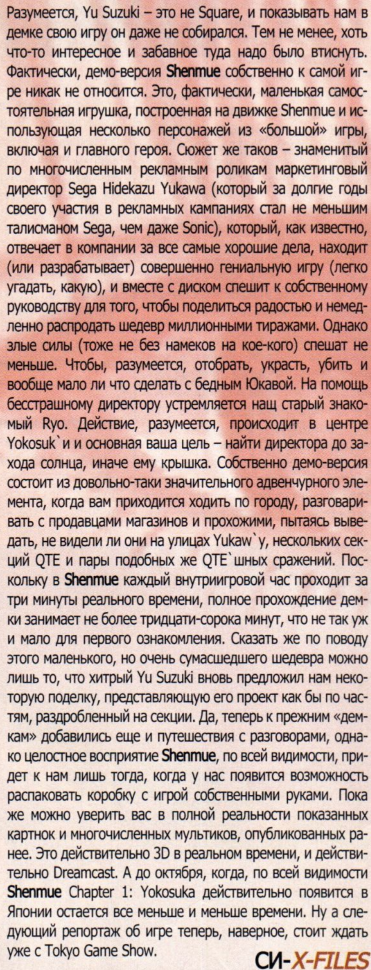






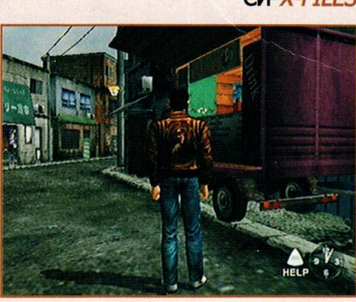
второго этажа своего крохотного домика, снимает железную решетку с витрины и открывает свою лавку. Перед тем, как принять первых покупателей она недолго гуляет по улице, заходит во фруктовую лавку, покупает себе пару яблок, и возвращается на рабочее место. Целый день (правда, с перерывом на обед) она торгует сигаретами, а мимо по шоссе проносятся автомобили, подходят покупатели, беснуются на тротуаре японские мальчишки... Вечером бабушка вновь выходит из дома, немножко гуляет, общаясь с продавцами соседних магазинчиков, закрывает свою лавку и отправляется ужинать. Ну а чуть позже свет в ее окошке гаснет, и домик погружается в ночь. Вот вам жизнь одного персонажа. А теперь давайте представим, что в игре таких NPC более пяти сотен, а скорее всего, значительно больше. Улицы заполнены людьми и у каждого, каждого свои дела, свои заботы...

WHAT'S SHENMUE DEMO: SEARCH FOR YUKAWA SHENMU



Разумеется, Yu Suzuki – это не Square, и показывать нам в демке свою игру он даже не собирался. Тем не менее, хоть что-то интересное и забавное туда надо было втиснуть. Фактически, демо-версия **Shenmue** собственно к самой игре никак не относится. Это, фактически, маленькая самостоятельная игрушка, построенная на движке Shenmue и использующая несколько персонажей из «большой» игры, включая и главного героя. Сюжет же таков – знаменитый по многочисленным рекламным роликам маркетинговый директор Sega Hidekazu Yukawa (который за долгие годы своего участия в рекламных кампаниях стал не меньшим талисманом Sega, чем даже Sonic), который, как известно, отвечает в компании за все самые хорошие дела, находит (или разрабатывает) совершенно гениальную игру (легко угадать, какую), и вместе с диском спешит к собственному руководству для того, чтобы поделиться радостью и немедленно распродать шедевр миллионными тиражами. Однако злые силы (тоже не без намеков на кое-кого) спешат не меньше. Чтобы, разумеется, отобрать, украсть, убить и вообще мало ли что сделать с бедным Юкавой. На помощь бесстрашному директору устремляется нащ старый знакомый Ryo. Действие, разумеется, происходит в центре Yokosuk`и и основная ваша цель – найти директора до захода солнца, иначе ему крышка. Собственно демо-версия состоит из довольно-таки значительного адвенчурного элемента, когда вам приходится ходить по городу, разговаривать с продавцами магазинов и прохожими, пытаясь выведать, не видели ли они на улицах Yukaw`y, нескольких секций QTE и пары подобных же QTE`шных сражений. Поскольку в **Shenmue** каждый внутриигровой час проходит за три минуты реального времени, полное прохождение демки занимает не более тридцати-сорока минут, что не так уж и мало для первого ознакомления. Сказать же по поводу этого маленького, но очень сумасшедшего шедевра можно лишь то, что хитрый Yu Suzuki вновь предложил нам некоторую поделку, представляющую его проект как бы по частям, раздробленный на секции. Да, теперь к прежним «демкам» добавились еще и путешествия с разговорами, однако целостное восприятие **Shenmue**, по всей видимости, придет к нам лишь тогда, когда у нас появится возможность распаковать коробку с игрой собственными руками. Пока же можно уверить вас в полной реальности показанных картнок и многочисленных мультиков, опубликованных ранее. Это действительно 3D в реальном времени, и действительно Dreamcast. А до октября, когда, по всей видимости **Shenmue** Chapter 1: Yokosuka действительно появится в Японии остается все меньше и меньше времени. Ну а следующий репортаж об игре теперь, наверное, стоит ждать уже с Tokyo Game Show.

СИ-*X-FILES*



Старший **ОПЕР** Гоблин *(goblin@online.ru)*

КРОВАВОЕ *GORE*

Платформа: PC
Жанр: 3D action
Издатель: Take 2
Разработчик: 4D Rulers
Онлайн: www.4drulers.com
Выход: весна 2000

В то время как все, кому ни лень,ударились в создание онлайновых разновидностей шутеров, в тихом американском штате Небраска незаметно трудится команда под названием 4D Rulers. Компания, надо заметить, амбициозная: в нашем мужественном жанре дальше трех D еще никто не продвигался. А тут даже в названии – эвон, целых четыре D. Не иначе, как все круто... Строят очередной шутер, но вовсе без сверхмодного упора на голый онлайновый малтиплейер. Свою игрушку они изготавливают по давно установленным и точно отработанным канонам жанра. Ну, не будем забегать вперед. Давай по порядку.

GORE—*ЗАДУМКА*

Как-то раз одиннадцать горячих американских парней долго и упорно играли в замечательную игру под названием Quake. Понятное дело, как и все нормальные люди, они были от нее в полном восторге. Кровавые мясорубки продолжались сутками напролет, но никому не надоедали. И хотя все шло здорово и замечательно, некоторые вещи в игре, как бы это сказать помягче, их немного беспокоили. На их искушенный взгляд кое-чего в Quake решительно не хватало.

Играли парни в Quake. И решили построить свою игрушку. И чтобы была она такая же здоровская, как Quake, но только еще круче. И даже название ей сразу дали серьезное – Gore, что по-русски обозначает «Кровища». Почему – дальше объясню.

Вот тут надо провести четкую разграничительную линию. Обнаружив причину для недовольства, что делает тупорылый ламер? Ламеру вообще все вечно не нравится и он непременно начинает скулить о том, что разработчики что-то не продумали вот тут, что-то не доделали вот там и что вообще игры так не делают. Недовольство его нытьем начинается и нытьем же всегда заканчивается.

А как поступает в таком случае настоящий джигит? Настоящий джигит засучивает рукава и немедленно приступает к собственноручному изготовлению Игрушки Своей Мечты. Такой игрушки, где все было бы именно так, как он считает правильным. Сингл – такой, каким должен быть хороший сингл. Дэсматч – такой, каким должен быть хороший дэсматч. Чтобы все вокруг, наконец-то, смогли посмотреть и понять, как же это в конце-то концов надо делать Настоящие Игрушки. И если джигит настроен серьезно, то игрушку он сделает. Причем – именно такую, какую хотел. Или не совсем такую. Правда, как только она попадет в руки к ламеру, снова начнется бесконечное нытье на тему «ну вот, опять все не так...»

Короче. Играли парни в Quake. И решили построить свою игрушку. И чтобы была она такая же здоровская, как Quake, но только еще круче. И даже название ей сразу дали серьезное – **Gore**, что по-русски обозначает «Кровища». Почему – дальше объясню.

Конечно, задача переплюнуть Quake – практически невыполнимая. Но если думать о том, что ты этого сделать не сможешь, то тогда точно ничего не сделаешь. Парни про это знали и смело взялись за работу. И она пошла, закипела по полной программе. Пока она кипела, между делом вышел Quake II. Парни посмотрели на него и с высоты уже проделанного решили, что их игра просто по определению круче, чем QII. И продолжили начатую работу, внеся кое-какие коррективы в рабочий процесс. Потом вышел Unreal. Если поднапрячься, это тоже против нас не потянет, решили парни. Подкорректировали еще кой чего чуток и продолжили работу. Потом как-то совсем уже некстати вышел еще и Half-Life. Тут настала пора крепко почесать репы, потому как против HL, честно говоря, непросто потянуть кому бы то ни было вообще. Но парни сперва немного подумали, а потом прекратили чесаться и снова плотно взялись за дело.

В общем, работа кипит уже больше полутора лет. Парней уже стало двенадцать. И вроде задумки есть, и руки не из задницы растут, но выпуск игры раз за разом все отодвигается и отодвигается, ну что ты будешь делать! Ждать уже надоело, и я решил присмотреться, чего это они там наворотили.

GORE—*СЮЖЕТ*

Да-а, без сюжета нынче – вообще никуда. Настали такие времена, что если сперва не наплетешь чего-нибудь страниц на пятнадцать-двадцать, а потом не сумеешь внедрить это в процесс, то без этого игру можешь вообще не выпускать – такое не прокатит. И поэтому продвинутые разработчики напрягаются и рожают





такие чудеса, что далеко не каждый писатель выродит. Менее продвинутые и более тупые разработчики за деньги нанимают еще не утративших способность рожать писателей, и те рожают им такое, что даже не каждый тупой разработчик выдержит. Кстати, наиболее отчаянные разработчики сюжеты для самых толковых игрушек пишут за полчаса до отправки игры в печать – и ничего, до сих пор прокатывает... Но речь у нас сейчас не про могучих гигантов, а про новенькую команду 4D Rulers. Ибо они в меру сил под свою новую игру Gore сюжетец постарались завернуть от души.

Место действия – для начала планета Земля. Дальше – это как карта ляжет, а в начале – только Земля. Незаметно подкрался 2085 год. Его прихода никто не заметил, потому что на планете бушуют вакханалия беззакония и мафиозные войны. Дело в том, что прозорливое человечество как-то неожиданно для самого себя извело на планете все ресурсы: нефть, уголь и все такое. Не стало бензина – и встали все машины. Не стало керосина – и, как дохлые мухи, попадали все самолеты. А ты что думал – они на «девяносто пятом» бензине летают, да? Нет, самолет – он как примус, только на керосине работает. Вместе с транспортом остановилась промышленность. Все, что можно отключить – отключили. Ни тебе гамбургер сожрать, ни Бивиса с Батт-хедом посмотреть – культурная жизнь умерла.

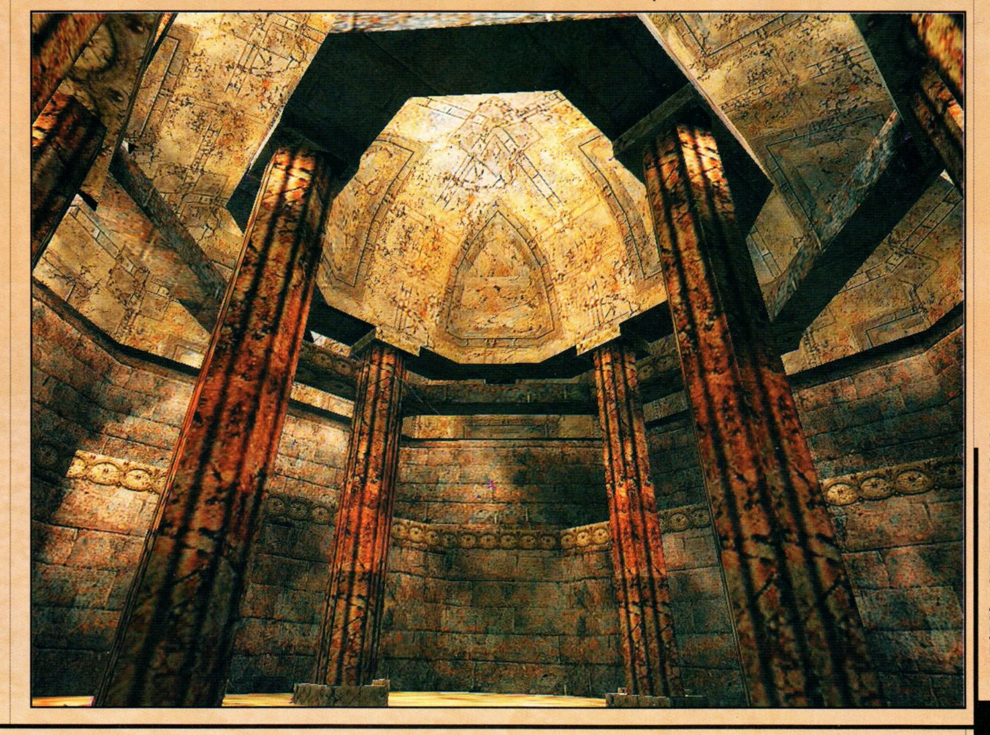
В оставшихся без энергии городах немедленно подняла голову преступность. Но это она только сперва подняла голову. Потом внимательно огляделась и спокойно встала на ноги. А затем кое-что кое-откуда вынула и спокойно положила на закон. И понеслась! Вооруженные бандформирования воюют друг с другом, в жестоких схватках разделяя сферы влияния. Попутно уничтожают попавших под горячую руку законопослушных граждан, а государство не может противопоставить этому разгулу ровным счетом ничего интересного.

В ходе суровых мафиозных войн из среды бандюков выделился самый авторитетный негодяй по фамилии Брэйн (brain, то есть «мозг»). Этот Брэйн – бывший военный стратег, постановлением военного трибунала выпертый из вооруженных сил за нарушение субординации и умственные расстройства (подпольную кличку, наверно, имеет «Джохар»). Будучи стратегическим специалистом в области ведения боевых действий, Брэйн очень грамотно повел их в городских условиях. В результате чего постепенно подмял под себя все остальные бандформирования. Затем все подчиненное ворье было организовано в четко структурированную военную организацию под названием «Торговцы Брэйна» – Merchants of Brain, или сокращенно – MOB. Для справки: «mob» в переводе с американского английского означает «банда», причем в наихудшем смысле этого слова.

Чтобы спасти цивилизацию от хаоса и гибели, власть берут в руки боевые генералы (хе-хе). Под их чутким руководством создается Соединенный Корпус Морской Пехоты (UMC – United Marine Corp), силами которого правительство начинает отбиваться от организованных Брэйном бандитов. Генералы хорошо понимали, что спасти человечество может только стратегическое превосходство над негодяями, то есть открытие какого-нибудь альтернативного источника энергии, который позволит заработать промышленности и поможет переломить ситуацию. И тогда в ходе отчаянных поисков ученые Корпуса обнаружили в толще земной коры новый источник энергии. Им оказалась специфического вида зеленая субстанция, светящаяся приятным зеленоватым светом. Назвали ее просто и без затей – Руда (Ore). Именно так – с большой буквы, потому что, помимо огромного количества энергии, она заключала в себе другие неописуемые возможности. В этом месте из сюжета игры **Gore** выглядывают длинные волосатые уши «комманд-канкерового» тибериума.

Было открыто, что с помощью Руды можно выращивать новые органы и конечности взамен оторванных. Дальнейшие исследования позволили создать оружие нового поколения и даже использовать энергию Руды для межзвездных перелетов. Но самое важное открытие заключалось в том, что был найден способ транспортировки неживых предметов и живых людей через пространство/время, мгновенно и на любые расстояния. На основе этих открытий был построен шифтер (shifter), одновременно работавший и как телепортер, и как машина времени.

Но первое, что построило руководство Корпуса – это, конечно, новое оружие. Доблестная морская пехота, вооруженная по последнему слову техники, начала громить бандитов повсюду, ибо не могут всякие сволочи выстоять против регулярных частей. Армии Брэйна были разгромлены в прах, а оставшиеся шайки ра-



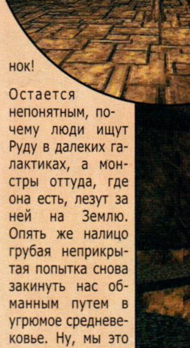
Старший **ОПЕР** Гоблин *(goblin@online.ru)*



(Gorothians), которые на дух не переносили никаких вторжений и держали за правило всех нарушителей священных границ истреблять без остатка. В данном случае по вине Брэйна виноватыми были назначены все земляне. Одновременно монстры прознали про Руду и сразу смекнули, что это именно то, чего им всю жизнь так сильно не хватало.

Уничтожив шахтеров и захватив шифтер, горосиане немедленно приступили к стремительной переброске своих войск на Землю, чтобы сперва разобраться с наглецами прямо по месту жительства, а потом спокойно добывать Руду самим. И тогда на Земле развернулась трехсторонняя война: между правительством в лице Корпуса Морской Пехоты, монстрами и мобстерами Брэйна. Эта кровавая баня и получила название Gore: gore (кровища) + Ore (Руда) = **Gore**. И, как это говорят наши друзья америкосы, all hell is breaking loose. Монстры быстро сообразили, что хорошо обученные войска – это вам не шайки вооруженных гопников, здесь ловить нечего. И мигом сделали монструозно-хитрый «ход конем»!

Мы начинаем действовать от лица Джека Филдинга, бойца элитного (само собой) подразделения UMC. В начале работы над игрушкой он был сержантом, но игру делают так долго, что Джек уже успел дослужиться до лейтехи. Боевой генерал Рихтор разъясняет бравому лейтенанту оперативную обстановку на фронтах. Банды Брэйна пока держатся, но им уже осталось недолго. А вот горосиане, получив как следует по заднице, с помощью шифтера отправились в прошлое Земли, чтобы там спокойно, без помех копать нашу Руду. Если так пойдет дело, то мы мигом останемся вообще без Руды, потому что, будучи выкопанной в прошлом, она неизбежно пропадет в настоящем. Генерал дает боевой приказ: отправляйся в наш 1300 (по последним данным – уже в 1545) год и раздери им всем задницы на немецкий крест, сынок!



Остается непонятным, почему люди ищут Руду в далеких галактиках, а монстры оттуда, где она есть, лезут за ней на Землю. Опять же налицо грубая неприкрытая попытка снова закинуть нас обманным путем в угрюмое средневековье. Ну, мы это дело – готическое окружение, древние замки и страшные подземелья – любим, так что пускай. А уж от космических станций и апокалипсического будущего нам вообще никуда не спрятаться.

Вот, собственно, и весь сюжет. Извращенцы смогут играть от лица Джейн Филдинг, потому как феминизм давно уже пролез и в игрушки. Заостряю внимание на главном: не обращая внимания на онлайновые ухищрения лидеров индустрии, 4D Rulers строит мощный сингл, то есть основной упор в игре сделан на добротное одиночное прохождение. Лавры Half-Life не дают людям спать спокойно. И поэтому **Gore** тоже делается так, что скорее будет похожа на интерактивное кино, а не на обычный шутер. Именно и только этим сейчас можно привлечь избалованных пользователей. Мне же это внушает самые серьезные опасения в плане возможности реализации подобного начинания.

Действие развернется в трех эпизодах: в средневековье, в 2085 году и на исторической родине горосиан. Миссии нас ждут самые различные, причем проходить их можно будет вовсе не одним, а некими различными способами. Сомнительно мне это, конечно... Но парни стараются так сильно, что, по их словам, только один первый эпизод вообще получился практически отдельной игрой. Так что разработчики уже начали терзаться мыслью о том, не выпустить ли остальные два эпизода как продолжения – адд-оны.

GORE– *ДВИЖОК*

Уютно расположившейся в городе Беатрис, штат Небраска, компанией 4D Rulers руководит Joel Huenink. Отличная фамилия! Жалко, что он не ирландец. А не то был бы O`Huenink, что звучало бы совсем уж круто! Ну, на самом деле фамилия его произносится как Хьюнинк, что несколько портит дело и даже немного огорчает. Ну да ладно. Короче, Джоел осуществляет общее руководство процессом и ведет связь с общественностью.

Как обычно, никто из разработчиков не хочет выдавать основные, особо кульные и рульные прелести разрабатываемого проекта. Ну, мы-то тоже не зря службу на Последней Линии Обороны несли, так что после короткой серии нападений руководитель был расколот по самое не хочу и выдал тонну бесценной информации. В ходе разведдопроса с пристрастием Джоэл Хьюнинк пояснил мне следующее.

Игрушку они строят на движке под названием Amp3d, лицензированном у фирмы Slam Software. Не особенно вникая в технологические аспекты, на вопросы о том, чем же так выгодно отличается этот движок от таких монстров, как Quake II и Unreal, Джоел отвечает просто: «Наш – лучше!» И все тут. Чем – не говорит, да и по скринам я ничего такого особенного не заметил.

Сразу встает ребром другой вопрос: а не устарел ли уже этот движок морально? Все-таки пара лет жизни уже за плечами. Потянет ли он против нынешних гигантов? «Спокойно, граждане! – говорит ведущий разработчик Джоел. – Не надо грязи!» И приводит веские доказательства. Движок Amp3d, нап-



загнаны по углам. Затаившийся в своей норе недобитый Брэйн, прознав о небывалых свойствах Руды на собственной шкуре, призадумался. Быстро смекнув, по какой причине баланс сил качнулся в сторону Корпуса, и прикинув дальнейшие перспективы, главный бандит дал команду притащить к нему главного «ботаника» и сперва порасспросил его насчет Руды, а потом осторожно задал вопрос насчет шифтера:

– Скажите, профессор... А что, в магазине стеночку тоже можно... вот так вот... тово?

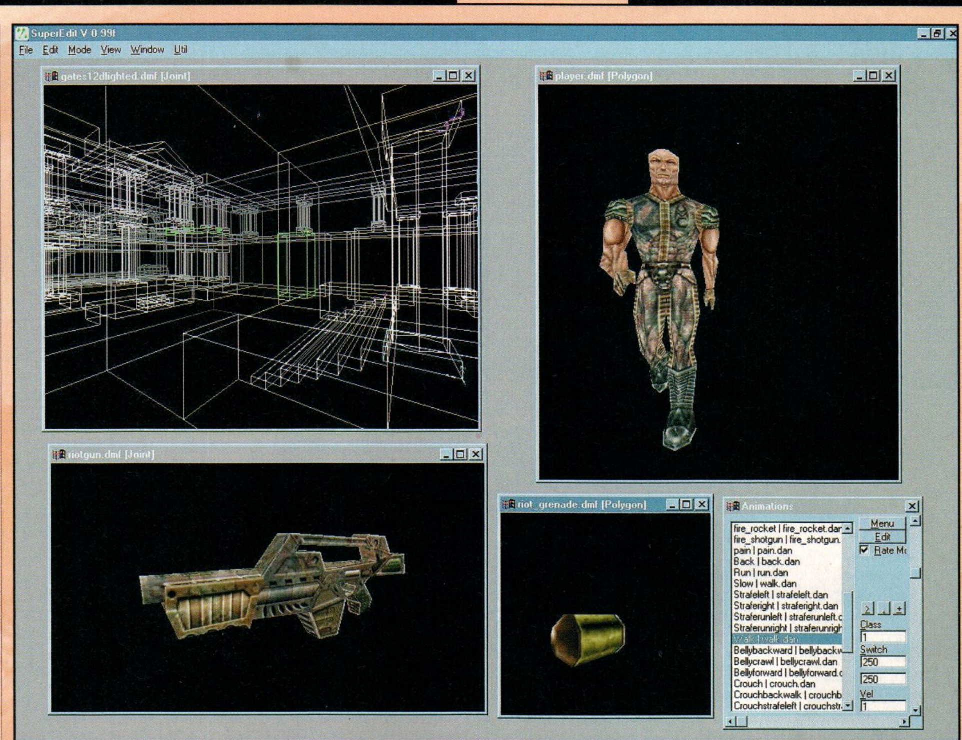
– О чем вы говорите, уважаемый! – яростно сверкая очками и брызжа на Брэйна слюной, взвизгнул «ботаник». – Ну конечно же можно!!!

– Ты с-с-смотри, ка-акая замечательная машина!!!

Сперва Брэйн стырил немного Руды и тоже занялся экспериментами. Воспользовавшись свойством Руды регенерировать ткани, он быстренько вырастил огромную свору здоровенных, мускулистых солдат. Процесс этот (EAT – enhanced anabolic treatment) весьма сложен и далеко не прост, однако Брэйн очень торопился, и потому солдаты у него получались сплошь уродливыми мутантами. После такой подготовки произошло то, что и должно было произойти. Темной ночкой направляемые Брэйном бандформирования мутантов взяли приступом главный шифтер. Пронзив пространство и время, бандиты немедленно приступили к поискам Руды, шаря в самых заброшенных углах далеких галактик. И как только обнаруживали солидные месторождения, так сразу забрасывали туда специально подготовленные команды из числа наиболее сообразительных шахтеров.

Как уже можно догадаться, в один прекрасный день связь с шахтерами оборвалась. Брэйн немедленно заподозрил мятеж и надувательство с целью сокрытия от него ценного полезного ископаемого. Для пресечения оных безобразий и восстановления рабочей дисциплины на дальние планеты был брошен батальон тяжеловооруженных мутантов МОВ, ибо Руда должна была выдаваться на-гора безостановочно и немедленно доставляться на Землю. Но десантировавшийся батальон был полностью уничтожен неизвестным противником, сбежать удалось только нескольким толковым командирам. Тут-то и выяснилось, что МОВ нечаянно влезла не туда, куда надо.

Оказалось, что та галактика принадлежала особо злобным монстрам – горосианам



http://www.gameland.ru

ример, очень ловко работает с текстурами поверхностей. Заметьте – любых поверхностей, в том числе и воды. Ловкость заключается в том, что эти текстурки никогда нигде не повторяются – ни на земле, ни на камнях, ни на воде. Якобы даже самый искушенный глаз не заметит никакого однообразия. Я сразу предложил отвезти меня в Америку на поиски. Пока что думают, не везут. Ох, неспроста... Боятся, наверно, что найду левизну какую-нибудь. Да, еще там будут прозрачные текстуры, процедурные эффекты и кое-чего другое. Ну, что тут сказать? Похвально! Главный программер Unreal Тим Свини всего лишь пару недель назад заявил о том, что подобную фичу будет иметь только движок второго Unreal. Эвон как оно выходит...

Но вообще спорить о моральном старении движка глупо, ибо все то, что мы видим сейчас во всех новых играх, вовсе не является чем-то новым. Технологических прорывов на данный момент нет нигде. Если присмотреться к Quake III, то сразу станет понятно, что это старый добрый Quake, просто как следует разукрашенный всякими финтифлюшками. Ну, там, прибамбасы под OpenGL, 24 битный цвет (где он есть), полигончиков побольше, текстурки размером побольше да разрешение у «шкур» повыше. С виду – да, разница огромная. Но в корне, в самой своей основе – это практически одно и то же. Ну так вот, в **Gore** всего этого добра тоже напихают от души. Охотно верим! Только для того, чтобы убедиться в правдивости обещаний (или наоборот), придется подождать до выхода игры.

Конечно, все эти разговоры – это одно, а вот то, что мы видим на скриншотах – совсем другое. И общего между ними что-то не так уж и много. Но Джоел решительно опровергает домыслы о том, что смотреть, в общем-то, не на что. Просто добротные скриншоты они пока предпочитают не показывать, дабы не подпортить впечатления. Ну-ну...

Что характерно, системные требования пока заявлены следующие: PII 233, 24 метра памяти и акселератор. Конечно, верить этому нельзя ни секунды, потому как они вечно обещают какие-то немыслимые конфигурации, а в итоге оказывается, что надо просто покупать новый комп.

GORE—МОНСТРЫ

Всего «монстров» на данный момент планируется 20 штук: десяток разновидностей мобстеров-мутантов и еще десяток – собственно монстров-горосиан. Замечу, что это совсем не мало, ибо чем больше монстров, тем веселее игра – всегда приятно пристрелить кого-нибудь новенького. В **Gore** все бойцы будущего – клоны одного суперсолдата, то есть строго на одно лицо. Они отличаются друг от друга типами вооружения, носимой брони и специальностями (докторишка, подрывник и пр.), так что разнообразие гарантировано. Скажем, в Кингпине всего четыре модели, а благодаря разным «шкурам» смотрятся они так, как будто все совершенно разные. Ярко выраженную индивидуальность будут иметь только отдельные персонажи – офицеры, которых надо мочить в первую очередь. Но, кроме них, в игру поселят большое количество безвредных персонажей.

Следует остановиться подробнее на анимации моделей. Именно выдающиеся способности движка Amp3d в этой области стали решающим фактором при его лицензировании. Посмотрев на Реквием и тот же Кингпин, можно понять, чего так сильно не хватает в других играх: правдоподобности движений и мимики. Этот вопрос в 4D Rulers прорабатывается особенно тщательно. Бег вперед-назад-вбок, прыжки, приседания, падения и стрельба – всему этому уделяется огромное внимание. В общей сложности на каждую модель приходится больше сотни анимаций. При этом не забыта и мимика: теперь по выражению физиономии будет предельно ясно, злится человек или радуется, боится тебя или наоборот – нагло хамит. Мимика получающих по заднице и приходящих в ярость монстров вызывает у меня самый живейший интерес, это должно быть что-то клевое.

Помимо того, что анимаций будет много, предусмотрена возможность динамически их соединять в последовательности движений. В качестве примера приводится такой момент. Твой помощник присел, вставляет новый рожок в свой автомат взамен опустевшего. Одновременно с этим он поворачивается к тебе лицом и с перекошенной от страха рожей кричит, что у него кончаются патроны. Несмотря на грамотное исполнение, само сообщение, конечно, интересное и крайне полезное. Такое чувство, что мы этому балбесу с какого-то перепугу своих патронов дадим, ага. Эдак сперва ему, а завтра уже и монстры начнут прибегать попрошайничать – дяденька, дай пострелять.

Очень здорово все будут падают с высоты. Дескать, таких прекрасных кувырков с последующим раскваcом морды об пол нам еще видеть не доводилось. Вдобавок к этому для полноты эффекта друг друга можно будет спихивать с обрывов.

Кроме продвинутой системы скелетной анимации, модель будет достоверно отображать одетые на игрока/монстра стальной шлем, пуленепробиваемый бронежилет, надежные бронештаны и вместительный десантный рюкзак (модель «мечта оккупанта» и тоже, по все видимости, надежно бронированный). Причем все это – отдельные, самостоятельные вещи, а не подрисованные «шкуры». А с броней будет совсем круто: получив предельное количество повреждений, она отвалится и с грохотом кучи эмалированных ночных горшков рухнет на пол. Такого точно нет нигде! При этом ее мож-

#17(50), СЕНТЯБРЬ 1999

Старший **ОПЕР** Гоблин *(goblin@online.ru)*

но целенаправленно отстреливать по частям: скажем, долбить только по башке. И тогда сперва слетит простреленный шлем, а потом и сама беззащитная башка отскочит.

Помимо вещей несомненно глобальных (а la страшные рожи и отпад брони), будут внедрены приятные мелочи типа «pain skins». Данная фича имеет в виду немедленное отображение на шкуре противника результатов нашей меткой стрельбы в виде здоровенных дыр от пуль и кровавых пятен. Это вещь жизненно необходимая и мной впервые замеченная в замечательной дэсматч-конверсии Quake под названием PainKeep. Лучше всего это на данный момент реализовано все в том же Кингпине, где вид подстреленных врагов вызывает немой восторг. Но кое-какие минусы есть и там. Дело в том, что при этом просчитывается только степень нанесенного ущерба, после чего одна «шкура» заменяется на другую, заранее раскрашенную. При этом места попаданий отслеживаются крайне приблизительно. А в таком важном деле необходима крайне высокая точность обработки данных, иначе вид получается совершенно не тот, и количество получаемого от стрельбы удовольствия резко снижается.

Так что тут налицо простор для творческой работы. И она, между прочим, идет. Например, в игре есть оружие, стреляющее железными шипами (типа «девятидюймовые гвозди»). Так вот, когда они попадают в противника, то остаются в нем торчать до тех пор, пока он не сожрет аптечку. Мало того, предусмотрены различные анимации для попаданий в разные части тела. А при попадании в ногу **Gore-монстр** должен начать хромать и подволакивать лапку, что позволит быстрее догнать его и, как положено, прострелить ему башку. Если же ногу отстрелить окончательно, то он поползет. Доползет до аптечки – нога немедленно отрастет. Упомянув про оторванные конечности, нельзя не вспомнить и про главнейшую фичу – про джибзы. Игра, само название у которой – «Кровища», не может не быть кровавой. И так оно и будет: руки-ноги-кишки-голова весело полетят во все стороны.

Если кто-то играл в игру Tresspasser, то наверняка помнит, что там, если направить взгляд под ноги, в поле зрения немедленно попадали знатные сиськи главной героини, а на них – татуировка, отображающая текущий уровень здоровья. Это было прикольно, но, вообще-то, ни к чему. У **Gore-героя** сисек нет, а потому внизу будет видно кое-что другое, и при этом еще руки с ногами. Особо оговаривается то, что в игре не используются «накладные» модели, все делается по честному! То есть видно именно то, что есть на самом деле, включая броню. А раз уж руки-ноги торчат, то мы не преминем пустить их в ход! Так что помимо обыкновенной стрельбы, в игре будут настоящие рукопашные: удары кулаками по чужим харям и пинки ногами по яйцам (тоже по чужим). А это прямо говорит о том, что будет присутствовать вид «от третьего лица». Этот же вид поспособствует более эстетичному восприятию штурма скалистых стен и прыжков куда попало. Возвращаясь к сказанному выше: когда нас обстреляет враг, то можно будет посмотреть себе на пузо и увидеть торчащие из тела шипы, воткнутые под теми углами, под которыми в нас стреляли.



Конечно, возможность видеть то оружие, которое имеет на руках монстр или противник, предусмотрена по умолчанию. Ну, эта фича уже стала обязательной и хвастаться тут особо нечем. Кстати, для монстра это, может быть, и полезно, а вот для людей – сомнительно. Потому как в лоб ты получишь задолго до того, как разглядишь, что у противника в руках. А серьезный боец это знает не глядя. Было бы неплохо ввести такую фичу: при попадании по оружию оно должно вылетать из рук и отскакивать в сторону. Этот вопрос грамотно пока никем не отработан, на что и было строго указано.

Оружие во всех трех эпизодах будет разное, но его можно будет таскать с собой повсюду. Типа как в Дайкатане: современное оружие у тебя есть, а вот боеприпасов для него в средних веках фиг найдешь. Сперва, как обычно, дадут пистолет. Это вообще добрая традиция во всех игрушках – отправлять человека черту в пасть с какой-то пукалкой. Что ни новинка, то обязательно снова с голой задницей к врагам закидывают. Но вообще в качестве оружия можно будет использовать что угодно: палку, камень, саблю, оторванную ногу.

Постоянно при тебе будет несколько полезных предметов. Например – аптечка и регенератор тканей, с помощью которого можно заново себе отращивать оторванные руки-ноги (крепкий, однако, парень этот лейтенант...). А еще аппарат для связи с Центром – PCD (personal communication device). Говоря о нем, стоит коснуться больного вопроса – откуда берутся в игре оружие и боеприпасы. Величаво вращающиеся над полом рокет лаунчеры совершенно справедливо вызывают, мягко говоря, легкое недоумение. Сейчас это повсюду постепенно сходит на нет. Скажем, в адд-оне к Unreal – Return to Na Pali – оружие сбрасывают сверху в специальных ящиках, да при этом еще и давят местных папуасов, что не может не радовать реализмом. В **Gore** вопрос решен примерно так же: действуя в глубоком тылу, доставку боеприпасов для подразделения мы будем заказывать с помощью чудесного прибора PCD.

Что касается средств передвижения, то можно будет погонять на машинках и полетать на вертолетах. Причем колеса у машин и винты у вертолетов будут вращаться сами по себе, что тоже несомненно является крупным достижением.

Ну а переходы с уровня на уровень и окончания миссий украсят богатые, выполненные на движке ролики. Якобы движок настолько крут, что, имея его в работе, рисовать мультики – это просто пОшло. Очень даже может быть, не спорю.

GORE—*ИНТЕЛЛЕКТ*

Нынешний сингл – совсем не тот сингл, что был всего пару лет назад. Никто больше не хочет весело и беззаботно скакать по уровням, радостно паля из гранатометов по всему, что попадается на глаза. После того как народ повсеместно сыграл в Half-Life, очень остро встал вопрос взаимодействия главного героя с другими персонажами в игре. Теперь всем подавай задушевные беседы с каждым встречным придурком. Да чтобы придурок этот еще и не просто беседовал, а кого угодно грамотно разводил на базарах. Ну, блин...

Пока что это получается неважнецки. Скажем, всех «ботаников» в Half-Life по мере использования я непременно забивал монтировкой, и все прохождение шло под лозунгом «Смерть ботанам!». Ибо дуростью своей и однообразием унылых плешивых морд раздражали они меня страшно. В Кингпине глупость «монстров» очень удачно скрыли изрыганием неописуемого количества матюгов. Это резко усилило видимость разумности ответов – надо же, кроют прямо как живые! Местами слушаешь, раскрыв рот, так ловко у них получается. Но все равно – это не то, и убожество диалогов быстро вылезает наружу даже из-под водопадов мата.

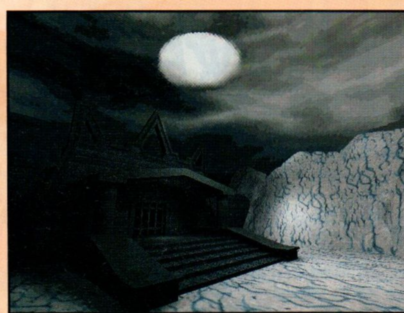
Gore-разработчики, конечно, стараются изо всех сил. Это я все к тому, что населяющие игру персонажи должны будут вести себя несколько разумнее. Заметив тебя, они при надобности могут прибежать и вступить в беседу, рассказать тебе интересную историю (кхм), поделиться тайной информацией (с чего бы это?), помочь в трудном случае или хотя бы дать намек на то, что неплохо было бы сделать в данный момент. Лично я не представляю, как это можно реализовать так, чтобы имелся хотя бы легкий налет реалистичности. Короче, здесь опять все то же самое, что говорят все разработчики любой новой игры. До выхода они будут с пеной у рта заливать о неслыханных возможностях, мы будем, разинув рты, слушать, а в итоге получим очередное стадо строго запрограммированных баранов, которые, кроме двух-трех предложений, ничего пробleять не могут.

Радует то, что, кроме гнилых базаров, **Gore-монстры** будут заняты и другими делами. И вот тут они смогут проявить свой интеллект по полной. Скажем, ты крадешься по вражескому расположению. И тут тебя замечает парочка вальяжно прогуливающихся монстров. Пораженные твоей наглостью до глубины души, монстры бросаются в погоню. Заметив их, ты срочно забегаешь за угол, видишь там дырку правильного размера, немедленно принимаешь позу «бегущий кабан» и ловко проскальзываешь внутрь. При этом один монстр видит, что ты присел, а второй – нет. И тогда первый с разгону тоже встает раком и стремительно ныряет за тобой в дыру. А второй с разбега бьется лбом об стену и садится на задницу. После чего приходит в себя, трясет башкой, соображает, что произошло, и только после этого тоже лезет в дырку. Согласный, даже на словах выглядит по-идиотски, но, вообще-то, должно быть прикольно.

Мало того, **Gore-монстр** будет еще и самообучаемый. То есть, получив от тебя пару раз по башке, он категорически не захочет больше с тобой связываться, а сменит тактику и немедленно помчится звать подкрепление. И если увидит, что у тебя ствол поглавнее, тоже убежит без оглядки. При этом отдельные миссии предусмотрены как тайные, ниндзяйского типа. Если это будет хоть чуток похоже на Thief: The Dark Project – замечательно, а если это будет такой же отстой, как в SiN – то лучше бы не заморачивались. Но, вообще, тишину рекомендуют соблюдать, потому как стража на шум сбегается мгновенно.

В последнее время четко наметилась тенденция внесения в сингл элемента командных игр. То есть главному герою теперь повсеместно норовят придать дополнительные силы в лице подельников/помощников. Задумка, безусловно, интересная, но реализуется пока крайне

Старший **ОПЕР** Гоблин *(goblin@online.ru)*



слабо и вовсе не так, как это было обещано.

В **Gore** мы пройдемся по врагам огнем и колесами в составе подразделения, то есть возглавим штурмовую группу из лучших бойцов. И вроде как управление ими включает в себя даже элементы стратегического планирования, то есть это не должно быть «Слышь, ты, урод! Стой там – иди сюда!». Судя по тому, что под команды будут задействованы все функциональные клавиши (это от F1 до F12), готовится что-то серьезное. Такая тонкость: если мы не можем оторвать от пола какой-нибудь тяжелый ящик, можно будет поднять его вдвоем, с помощью другого бойца.

Совместными усилиями нашей отважной группы можно будет как проводить атаки, так и устанавливать засады. А с противоположной стороны будут выступать четко взаимодействующие команды мутантов и монстров. И, что характерно, помощники в ходе выполнения боевых задач тоже будут набираться опыта и постепенно превращаться в суровых ветеранов. Скажем, если ты куда-то прыгнул и, не долетев до желаемой приступочки, хряснулся рылом об пол – никто за тобой прыгать не станет. Все побегут в обход. А если ты будешь вести себя как идиот и лезть под пули, то они вообще за тобой никуда не пойдут. Хм... Хорошо хоть в не изобьют в воспитательных целях и не пристрелят. Обойтись же без них будет никак нельзя, потому как отдельные миссии одному просто не пройти. Да и вообще, игра, как я говорил выше, не планируется как новое слово в стиле «run and gun». Как раз наоборот: это будет «задумчивый экшен».

Остается добавить, что система искусственного интеллекта под названием ART (acquired recalled tactics) не только заявляется как самая продвинутая в индустрии на сегодняшний день, но и будет лицензироваться отдельно от движка. Такое слышу впервые, и это вызывает совершенно обоснованные подозрения в том, что они действительно придумали что-то необычное.

GORE—*DEATHMATCH*

Что самое важное в дэсматче? Мощь движка – согласный, но, вообще-то, речь не о нем. Самое важное – это даже не прекрасно отлаженное управление, отвечающее за ловкость прыжков и меткость стрельбы. На сегодняшний день самое важное в дэсматче – это сетевой код.

Конечно, проблема связи Россию затрагивает только постольку поскольку, потому что у нас через Интернет сильно не разыграешься: либо игра криво идет, либо по миру пойдешь, отдав все деньги провайдеру. Тем не менее, в Америке это – важнейший аспект, и поэтому сетевому коду уделяется огромное внимание. Если он хорош – в игру будут рубиться без остановки, перемежая бои с пением осанн создателям. Отсюда – прекрасная реклама, всеобщее уважение, хороший уровень продаж и заметное повышение благосостояния разработчиков. Если код барахляный – отличная игра может сгинуть бесследно. Положительный пример – Quake и все его продолжения. Практически вся контора – миллионеры, разъезжают на «феррари» и «поршах». Отрицательный пример – Unreal, где наобещано было всего самого-самого, а в итоге не вышло практически ничего. Стало быть, и ездят пока на самокатах.

Именно поэтому ребята из 4D Rulers подходят к вопросу крайне серьезно. Точнее, не они сами, а некий Эйси (Acy) и его напарник, которые работают в Slam Software именно над сетевым кодом движка Amp3d. Утверждается, что это нечто замечательное. Ну, по-другому никто никогда не говорит, языком болтать – не камни ворочать. Джоел не спорит, что код уже хорош, но в то же время не собирается выпускать готовую игру до тех пор пока общественности сперва не предоставят тестовую версию дэсматча для проверки. Живой пример того, как это делается – Quake III Arena – у нас перед глазами. И только тогда, когда выловят все баги, игра пойдет в печать.

Если кто помнит, когда-то давно, рассказывая о прелестях готовившегося к выпуску Unreal, разработчики много говорили о том, что все Unreal-серверы будут динамически соединены. То есть появится возможность переходить с одного на другой, не выходя из игры. Когда Unreal вышел, то оказалось, что по сети в него играть вообще невозможно, так что тема как-то сама собой замялась.

Но вот Джоел Хьюнинк говорит, что в **Gore** все это непременно будет реализовано. Боевые Gore-миры будут соединены сетью врат-порталов, через которые мы совершенно безболезненно сможем свободно перемещаться туда, куда захотим. Пока что неизвестно, захотим ли мы вообще куда-нибудь перемещаться и на что это будет похоже в действии, но такая вот прибамбасина тоже предусматривается.

Не может не порадовать и то, что игра планируется как modem-friendly. Счастливые обладатели «мамедов» смогут без забот выпускать друг другу кишки по телефону, не откармливая при этом оборзевших шкуродеров – Интернет-провайдеров.

Вообще дэсматчу как таковому внимания уделяется достаточно. Карты готовятся как под обычный free-for-all, так и под CTF. Напомню, что в сингле имеется возможность погонять на различных машинках. Та же возможность будет предоставлена и в дэсматче. То есть, скажем, в CTF налет на чужую базу будет происходить с применением самых различных средств доставки: ховербайков (это «мотоциклы» такие летучие), бронеавтомобилей, вертолетов и танчиков. Пока что я видел нечто подобное только в TRIBES и в SiN CTF. В первом случае долететь до базы удается крайне редко – постоянно сбивают, а про второй вообще молчу. Тут встанет вопрос относительно размеров карт. Судя по использованию вертолетов, это должно быть нечто гигантских размеров. Видимо, движок там действительно непростой.

Сама же битва характер будет иметь резко отличающийся от того, к чему мы привыкли. Вся вот эта хромота от ранений, ползанье с оторванными ногами, истечение кровью – поменяют рисунок игры в принципе. Понравится это или нет – сказать трудно. Вообще, народ крайне консервативен и не любит революционных новшеств, но, вообще, может оказаться совсем неплохо.

Огорчило пока одно: за всеми разговорами про крутизну могучего искусственного интеллекта вопрос о наличии ботов повис в воздухе. Дескать, будет на это время – будут и боты, а так... Одна надежда на то, что раз уж их теперь делают все, то и 4D Rulers не забудут.

КТО*ПОНЯЛ*ЖИЗНЬ, *ТОТ*НЕ*СПЕШИТ!*

Кто будет издавать игру – пока еще не решено. Большие и малые «паблишеры» уже прощупали почву и с нетерпением ждут **Goretest**, чтобы понять, с чем имеют дело. По словам Джоела, игра уже практически готова. Все уровни построены, предметы и модели приготовлены, интеллект прописан. Теперь идет чисто техническая работа по складыванию всего этого в одну аккуратную кучку с последующей отладкой геймплея.

Все мы знаем, на что похожи нынешние игрушки в момент выпуска. Сперва их быстро-быстро лепят, изо всех сил стараясь подгадать выпуск к Новому году или к Рождеству. Торопятся при этом так, как когда-то большевики торопились к седьмому ноября или ко дню рождения Ленина. А потом вдруг внезапно оказывается, что играть в новую игру просто-напросто невозможно. Мало того, что количество кошмарных багов не поддается учету, так она еще и норовит нет-нет системный диск форматнуть на всякий случай. И погнали лепить патч за патчем! Только успевай скачивать, пропатчивать да заново все переигрывать.

4D Rulers такая постановка вопроса не устраивает, и потому они планируют выпустить игру ровно через шесть месяцев после того, как будет окончательно отлажен сетевой код. А код этот будет отлажен только к концу лета – началу осени, а точнее – тогда, когда будет отлажен, то есть, по большому счету, неизвестно когда. Последующие шесть месяцев уйдут на тестирование дэсматча общественностью, фиксацию выявленных багов **Gore-разработчиками** и мелкие исправления. Подход очень и очень серьезный. Так что к Новому году можно рот не разевать, придется подождать еще чуток – до весны.

И вообще – люди они добродушные и веселые, общаться – одно удовольствие. Контакт налажен, так что ждите вестей!

СИ-*УГОЛОК*ГОБЛИНА



ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

СИ ВРУЧАЕТ ПРИЗЫ! УЖЕ В 4-ЫЙ РАЗ

Борьба за лидерство в 4-ом туре Конкурса Популярности Кланов шла до последнего «патрона», и в итоге кланы, занявшие 1-ое и 2-ое места, разделило всего несколько голосов. Не без удовольствия наблюдая похвальное рвение российских геймеров, редакция решила поощрить самых активных и наградить не только первую тройку, но и всех, кто набрал не менее 10000 очков. А таковых было пять:

1. **S.O.T.** (18,7% голосов) **gamov_alex@mtu-net.ru**
2. **Obsessed Chase Target** [**OCT**] (16,7%) [**OCT**] **vipa@aha.ru**
3. **«Герои Последнего Аллода»** [**HoLA**] (10,8%) **jarik@glasnet.ru**
4. **Team Maelstrom** [**TM**] (8,5%) **lead-en@mail.ru**
5. **Commandos of Silver** [**CoS**] (6,3%)

Представителей кланов мы пригласили к нам в гости.

...10 июня в 15.00 детская площадка во дворе редакции «**Страны Игр**» начала заполняться народом. Как ни удивительно, но первым прибыл **Герой из Последнего Аллода – Ярослав Сергеев**, в **RU-Net`e** известный как **Mega Man**. Его призы за 3-е место – это диплом, свежайшие номера «**Страны Игр**» и подписанные лично **С.Орловским** (**Нивал**) **Аллоды II**: «**Повелитель Душ**» (вручались и остальным призерам). А за пунктуальность он был дополнительно премирован еще и коробочкой «**Mystic and Mayhem**».

Минут через десять, благополучно отстрелявшись на экзаменах и роняя шпаргалки из карманов, подошли **SOT`овцы**, ведомые своим неизменным лидером – **Алексеем «HighLander`ом» Гамовым**. Не успели они поздороваться, как лихим **strafe`ом** из арки в полном составе вырулил **Team Maelstrom** – самый «дуэлянтский» клан столичных игровых клубов. «Почему к вам вечно цепляются в клубах, да и в Интернете тоже?» – спросили мы у лидеров **TM`а Ярослава «Leaden`a»** и **Ивана «Vond`a»**. «Наверное, дело в названии, **TM** расшифровывается как «**Команда-Вихрь**», – развели руками **Иван** и **Ярослав**. Последним, под руководством **Павла «[OCT]-Paul»**, на детскую площадку прибыл клан **OCT**.

Стало ясно, что заготовленных призов на всех кланcменов не хватит. Пришлось еще немного порастрясти редакционные закрома, и в итоге ни один геймер не ушел без подарка или сувенира. А памятуя, что четверо из пяти призеров этого тура – поклонники Action`a и, следовательно, народ резкий и импульсивный, дипломы мы на этот раз предусмотрительно запаяли в специальный высокопрочный пластик. Так, чтобы ни зубами, ни когтями не надорвать! Максимум – гвоздем к стене приколотить. В прошлый-то раз дипломы были в элегантных стеклянных рамках, так народ жаловался, что хрупко, мол, и все такое...



Редакция в лице издателя **Сергея Лянге** и редактора Онлайна **Сергея Долинского** покаянно выслушала правду-матку об игровой журналистике, сфотографировала на память суровых критиков и, всего лишь пару раз покраснев, приняла к сведению скупые комплименты в адрес нашего издания. После же досконального обсуждения безрадостного положения на рынке игр («во что играть-то?!») все согласились, что такие встречи следует устраивать как можно чаще.

И только тут мы заметили, что уже минут сорок идет дождь, и с большой неохотой разошлись: кто домой, а кто и на работу.

К следующему туру, завершающемуся осенью (точная дата – секрет!), редакция готовит новые призы и совершенно сногсшибательные дипломы. Дело в том, что 5-ый тур Конкурса Кланов – юбилейный, нашему рейтингу исполняется год, и эта дата будет отмечена особо!

Если не хотите оставаться в стороне, то поторопитесь на **www.gameland.ru**. Конкурс может и «переехать» с этого адреса, но в любом случае ссылку на него вы найдете в разделе «**Онлайн**» на сайте «**Страны Игр**». До встречи!

СИ-ONLINE

ЭМУЛЯТОР 3DFX — ВЫ СПРАШИВАЛИ ОБ ЭТОМ...

Апрельский номер (**СИ #7**) увидел свет давным-давно, а письма с просьбой помочь в установке описанного там Эмулятора **3Dfx** продолжают приходить. Увы, еще раз напомним всем – это была первоапрельская шутка! Хотя, на первый взгляд, и выглядевшая достаточно серьезно: подробные технические характеристики и советы по инсталляции, установочные файлы на компакт-диске журнала и специальный комплект для апгрейда...

```
-=3Dfx Emulator v0.2=-     from ELZ SOFTWARE

Please Wait...

Building Tables: 1

Initialization
Pass 1:                          [OK]
Pass 2:                          [OK]
Pass 3:                          [OK]
Pass 4:                          [OK]
Pass 5:                          [OK]
Pass 6:                          [OK]
Pass 7:                          [OK]
Pass 8:                          [OK]

3Dfx Emulator Installed in memory!
```

Эмулятор загружен а.к.а. TSR...

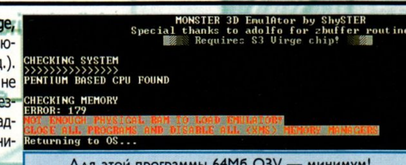
Уж такие мы серьезные шутники. Sorry.

Тем не менее, внимательный читатель без труда раскусил розыгрыш. Указаний хватало: от невероятной производительности Эмулятора (обогнал **Voodoo** на 10-ти процентах мощности **P200MMX**), безумной процедуры выбора параметров эмуляции и завершая характерным номером версии **1.04** (т.е. Первое Апреля).

Что ж, казалось, пошутили – и забыли на год. Так и случилось бы, если бы ни письма читателей. В основном писали те, у кого акселератора нет или стоит слабый (**S3 Virge**, **Mystique**...) или не поддерживающий **Glide** ускоритель (**Riva** и т.д.). Причем идея «погонять Voodoo» не покупая «железа» оказалась чрезвычайно популярной и даже надпись «Шутка...» мало что изменила.

Начинала мучить совесть, и чтобы искупить вину, нестерпимо хотелось купить всем страждущим по Вуду...

Так же нелегко пришлось владельцу сайта, где первоначально были размещены файлы эмуляторов (**http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/html/3dfx.html**). Бывший морпех Королевского ВМФ, а ныне **3D** график (сетевой ник – **13oots**), подвергся «беспрецедентному моральному насилию со стороны российских геймеров» (цитата из письма **13oots**). Самый рядовой сайт посещало несколько десятков человек в день, равнодушных к художественному содержимому и требующих только одного – установочного комплекта Эмулятора. Вскоре **13oots** не выдержал осады, сдался и провел две недели в поисках программ-эмуляторов. К тому времени, когда я связался с незадачливым морпехом (принести извинения за причиненные неудобства...), было «нарыто» уже около десятка программ, сайт заметно прибавил в посещаемости, а владелец ресурса был готов «расцеловать меня» (так в письме, гм-гм...) за бесплатную рекламу.



Для этой программы 64Мб ОЗУ — минимум!

Совместными усилиями мы отсеяли дубликаты и вирусы (!), после чего выяснилось, что лишь три программы заслуживают внимания любителей поэкспериментировать над своим «железом». Найти их можно на сайте **13oots** (**http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/html/3dfx.html**) или на компакте **СИ** (**#11**

Мистическое превращение Matrox`а в 3Dfx



ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

[44]). Вот краткое описание «нешуточных» эмуляторов:

3Dfx2.zip

Дополняет многие популярные **2D** карты основными функциями **3Dfx**. Возможность работы с данной картой определяется рядом тестов при запуске эмулятора (т.н. «Таблицы совместимости»). Производительность вполне приличная – на **P200MMX** достигается производительность по FPS вполовину от «железной» **3Dfx-ишки**.

По утверждениям разработчика, не работает под **Windows NT** и **DirectX** версии **5**. Требуется установить **DirectX 3**. Работает ли под **DirectX 6**, нами не проверялось...

Поддерживаемые игры:

Moto Racer
SWIV 3Dfx
MDK (с пэтчем под 3Dfx, но не под Direct3D)
Hellbender
Fatal Racing
Descent II
Microsoft Flight Simulator 97

Не поддерживаемые игры:

GLQuake
Shadows of the Empire Demo
GLHexen II Demo
Pandemonium
Tomb Raider 2 Beta
Jetfighter

S3mnster3d.zip (947 кб)

Дополняет основными функциями **3Dfx** карты на основе **S3 Virge**, тестировано ТОЛЬКО в **GLQuake** и **GLHexen**. Системные требования (минимально необходимые!):

Процессор класса **Pentium** с тактовой частотой 200 Мгц и выше, 64 Мб ОЗУ, Видео карта на основе **S3 Virge** (только).

Mistique.zip (131 кб)

Подключает почти все функции **3Dfx** к **Matrox Mystique**, например, фильтрацию текстур, **Z-буфер**, коррекцию перспективы, **alfa-blending** и т.д. Требуется **P166MMX** или более мощный процессор. Скорость работы существенно зависит от объема видеопамяти (2-8 Мб).

СИ-ONLINE

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ (sovoirc@gameland.ru)

КАК ЗАРАБОТАТЬ НА ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ?

– Хочешь, скажу за «чирик», как заработать сотню в день?
– Держи... – протягивает деньги. – И как же?!
– Задай этот вопрос еще десяти простакам!

Для игромана Интернет может быть не только источником новых игр, новостей и средством общения с далекими собратьями. Как насчет превращения Сети в источник доходов? Пусть не больших, но вполне способных компенсировать затраты на платные игры, а порой и на провайдера. Сегодня мы поговорим о возможностях, открывающихся перед владельцами страничек, благодаря добрым, но небескорыстным спонсорам.

Есть сотни сайтов, рассказывающих, как можно получить тысячи долларов в месяц, ничего не делая. Не верьте. Бесплатный сыр бывает лишь в мышеловке. Но баксов пятьдесят в месяц, приходящих на ваш счет, – это вполне реально.

Есть сотни сайтов, рассказывающих, как можно получать тысячи долларов в месяц, ничего не делая. Не верьте. Бесплатный сыр бывает лишь в мышеловке. Но заработать баксов пятьдесят в месяц – это вполне реально!..

Честных способов заработать на домашней страничке три.

Первый – участие в партнерской программе виртуального магазина. Вы помещаете у себя ссылку на сайт магазина. Если человек, попав в магазин с вашего сайта, совершит покупку, вы получите свой процент «наводчика», иногда до 30% от стоимости приобретенного товара, хотя чаще всего – 2-5%. Беда в том, что среди наших соотечественников сетевых покупателей крайне мало. Так что способ #1 приемлем скорее для тех, кто содержит англоязычные страницы.

Среди наиболее известных магазинов, предлагающих партнерство – **http://www.spree.com, http://www.virtualisys.com, http://www.amazon.com** и **http://www.mediator.ru**.

Вторая возможность – получение «вознаграждения за привлеченного подписчика». Если человек, пришедший с вашего сайта, заполнит регистрационную форму или подпишется на бесплатные услуги спонсора, вы получите фиксированное вознаграждение, достигающее иногда $10. Интересно? Милости прошу на **http://www.clicktrade.com** или **http://www.safe-audit.com**.

Но самое подходящее для геймерских страничек – баннерные программы. Вы получаете денежки каждый раз, когда посетитель кликнет на рекламу спонсора. Каждый клик может принести от 2 до 20 центов. Неплохо себя зарекомендовали **http://www.clickagents.com, http://www.safe-audit.com** и русскоязычная **http://www.russianstory.com**.

Можно ли провести спонсора, накрутив тем или иным способом свой счетчик? В принципе – да, но... Друзья, настоятельно не рекомендую обманывать спонсора. Обманы раскрываются довольно легко, а в результате вы не только лишитесь всего заработка, но и попадете в «черный список». Печально, но доходит до того, что некоторые спонсоры отказываются вообще иметь дело с нашими соотечественниками. Хорошенькая репутация, однако.

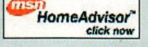
Тем не менее, обзор будет неполон, если не упомянуть о способах увеличения доходности сетевого бизнеса. Мотайте на ус!

На какие только ухищрения ни идут наши парни – тут и замена баннера спонсора на привлекательные рисунки, рассылка выданных спонсором ссылок по конференциям, обман посетителей, вроде помещения над ссылкой на спонсора табличек «самые последние игры – на халяву», и многое, многое другое...

Так что, увидев в конференции что-то похожее на: «А вот ссылка на хакерский сайт, на котором **Quake IV** лежит, пацанами с сайта Пентагона украденный – **http://www.russianstory.com/cgi-rs/clickme.cgi?sadwizard+getsponsored**», не спешите по ней кликать. Если уж совсем разобрало любопытство – отсеките

«Сказать за один клик, как заработать 100 баксов?»

Как заработать на интернете - кликни, узнаешь!



What do you want to play today? -Scroll
win it all!





Закажи ты, что хочешь, в АМЕРИКЕ
Привезем тебе мы за РУБЛИКИ
www.mediator.ru

Banners, Advertisements, Business & Web Site Promotion
One Price - All Included!
Advertise Professional
Submit your URL to 1,650 Sites

Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(sovoirc@gameland.ru)* :ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ

ссылку на халявщика, желающего нажиться (в нашем примере – **/cgi-rs/clickme.cgi?sadwizard+getsponsored**) и спокойно зайдите на **http://www.russianstory.com**.

Кстати, есть и методы «на грани фола», вроде клик-клубов – легальных по форме, но обманных по сути. Собираются в такой виртуальный клуб десяток-другой владельцев страничек с рекламой и каждый день ходят по сайтам соклубников, кликая на баннеры. Арифметика проста – если у всех спонсор платит по пять центов за клик, то каждый из двадцати «партнеров» за день заработает по баксу. А если партнеров сто? Вот только быстро надоедает тратить дни на тупое баннеронажимание, да и рано или поздно спонсор таких придумщиков отлавливает.

Как же спонсор выплачивает честно (или не совсем) заработанные деньги? Обычно именным чеком. Стандартная процедура превращения чека в деньги проста настолько, насколько и нудна. Сначала нужно найти банк, который работает с чеком (в Москве, к примеру, Внешторгбанк или Сбербанк, в других городах – филиал Сбербанка). Рано или поздно должен встретиться операционист, у которого при словах «обналичить чек» или «сдать на инкассо» глаза будут не тупо отсвечивать, а отражать понимание смысла просьбы. Вы отдаете чек (иногда вместе с некоторым денежным залогом). И ждете месяц, а то и два – чек отправляют на проверку. Если все в порядке – милости просим за денежками, естественно, с удержанием комиссионного процента.

В последнее время, с ростом числа российских участников спонсорских программ, некоторые компании помогают решать вопросы обналичивания чеков. Особенно интересен проект виртуального магазина «Медиатор» (**http://www.mediator.ru/checks**) – они превращают чеки в деньги всего за 15 дней. Правда, удерживая при этом комиссию и работая только со спонсорами, позволяющими изменить имя получателя чека и завести на одно имя клиента несколько счетов.

Ну а что делать тем, у кого странички еще нет? Есть и для вас возможности, например, матерый игроман может поучаствовать в турнирах с денежными призами (мы уже рассказывали в апрельском номере (**#7**) о турнирах на **Playlink http://www.playlink.com**), а менее опытный собратник – побороться в конкурсах за ценные, в том числе и денежные, призы (**http://www.prize.ru**). Но подробнее об этом – в другой раз.

СИ-*ONLINE*

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Дмитрий **ПЛАТОНОВ** a.k.a. **ShinyOne** *(lucky1@orc.ru)*

АКТИВНЫЕ *МИРЫ*

Для многих Интернет стал уже даже не вторым домом, а первым. Между тем, человек – существо консервативное. И если раньше в виртуальном мире привлекала в первую очередь его непохожесть, то, по мере переселения пользователей в электронную Вселенную, они норовят перетащить туда и все то, что окружает их в этой реальности.

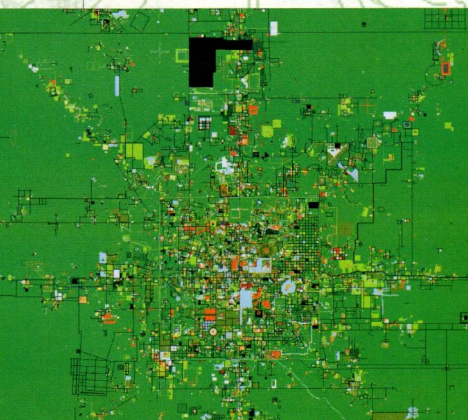
Но как это сделать? Конечно, можно завести веб-страничку, благо сейчас это бесплатно и доступно почти всем, а на страничке разместить свое послание Миру. Но скольких посетителей удастся на нее заманить? Может статься, ни одного. Если, конечно, не заниматься наглой саморекламой в публичных местах.

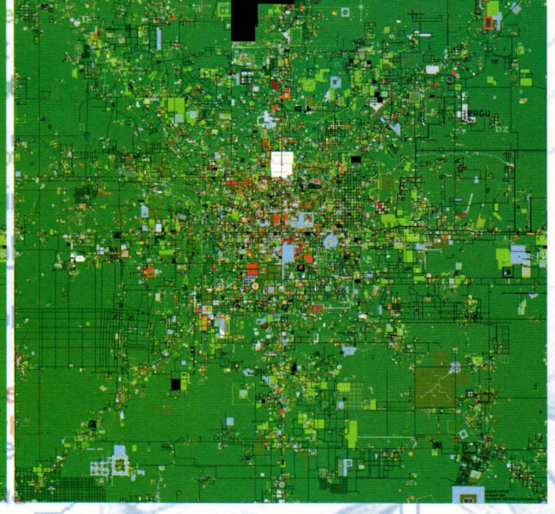
Другой вариант – прописаться в каком-нибудь популярном чате. Но большая часть обычных чат-программ не слишком-то эстетична. Голый текст, надоевшие меню. Полное отсутствие визуальной информации о собеседнике, его внутреннем мире. Воображение, конечно, штука сильная, но достоверность измышленного часто имеет мало общего с реальностью. Если встреча случайна, то это не имеет особого значения, а как быть в случае длительного знакомства?!

Вместе с тем уже немало лет в Интернете живет и развивается целая Вселенная, которая куда ближе нам по своему строению, чем безликий мир коммуникационных программ, да к тому же оставляет полную свободу самовыражения. Это – **Active Worlds** (**AW**).

Идея, заложенная в основу проекта, проста, изящна и богата возможностями. Вместо чата пользователя помещают в трехмерный мир! Сразу же к возможности переговариваться с другими посетителями данной виртуальной местности добавляется возможность «побродить» по округе. Но и это было бы не так уж и интересно, если б не одна важная деталь. Окружающая псевдореальность создана по большей части не какими-то разработчиками, а самими пользователями. Теми самыми Единственными и Неповторимыми, Талантливыми и Гениальными.

С чего же начать знакомство с **AW**? Необходимо скачать специальный браузер с какого-либо сайта **AW** (например, с российского зеркала **www.aw.ru**). Проинсталлировать, запустить и оказаться во Вселенной, заполненной Мирами на любой вкус и говорящими на всех языках Земли, включая русский. Причем они могут быть как весьма скромных размеров (типа усадьбы), так и почти не отличающимися от нашей не такой уж и маленькой планеты: самый большой, **Alphaworld**, занимает несколько виртуальных кубокилометров и содержит миллионы объектов, созданных сотнями тысяч местных жителей. Дошло уже до того, что делаются его «спутниковые» фотографии (**www.activeworlds.com/events/images**)!

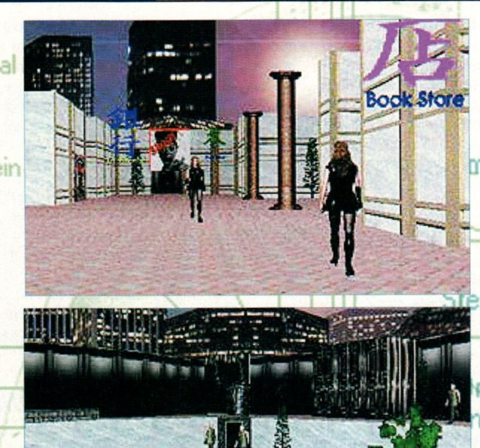




Те самые спутниковые фотографии. Первая относится к 1996 году, вторая на пару лет позже. Площадь сфотографированного — около 400 квадратных километров. Что составляет 3% тотальной площади Alphaworld

Что же представляют собой Миры? Их основа – 3D структуры, созданные обитателями, рискнувшими выложить «кусочек внутреннего мира» на всеобщее обозрение. Начинают жизнь в **AW** обычно с самого простого: заводят дом, смоделированный и построенный по индивидуальному проекту и заполненный всякой всячиной – картинками, текстами, музыкой или

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ a.k.a. ShinyOne *(lucky1@orc.ru)*



Кусочки мира Chrome 3D

речевыми сообщениями. По сути – трехмерная веб-страница. Но по-настоящему талантливый человек способен создать не банальный шалаш, оклеенный картинками с порносайтов, а дворец, хоть и не тянущий на Лувр, но вполне достойно представляющий своего создателя. А то и маленький филиал ада, после посещения которого придется срочно менять продавленную при лихорадочном отступлении клавиатуру...

Кстати, кроме чисто познавательных миров, по которым можно только бродить и наслаждаться окружающими красотами, есть миры, где требуется совершать активные действия. А именно, миры-игры. Эта тема, как сугубо профильная для нашего журнала, требует отдельной статьи и будет раскрыта в следующих номерах.

Помимо самодеятельных миров, развивающихся спонтанно, во вселенной **AW** присутствуют Миры, созданные «группами товарищей» со строго определенной целью. Это могут быть небольшие интернет-кафе, периодически устраивающие всякие мероприятия вроде чатов со знаменитостями в соответствующих декорациях, или виртуальные филиалы официальных организаций. Музеи, выставки, образовательные центры и так далее и тому подобное. Всего же на сегодняшний момент насчитывается более тысячи миров, заселенных миллионами граждан! А браузер **AW** является одним из самых скачиваемых среди свободно распространяемых продуктов.

А теперь о грустном: сколько стоит **AW**? Есть хорошие и есть плохие новости. Браузер полностью бесплатен. Да и проникать во Вселенную **AW** можно тоже никому и ничего не платя. А вот оставить там след...

Дело в том, что посетитель **AW** бывает двух видов – турист и житель. Турист может сновать везде (кроме приватных миров!), общаться с кем угодно и пялить глаза на местные достопримечательности. А вот Житель эти достопримечательности-то создает. «Прописка» стоит минимум 20 долларов в год. Кстати, крупным плюсом **AW** является то, что без проблем оплатить гражданство можно и на нашей территории (подробности на упомянутом выше российском зеркале **AW**).

Внимательный читатель легко заметит в предыдущем абзаце слово «минимум» и насторожится. Обычно после такого идет подробное разъяснение, как и почему на самом деле придется выложить на порядок большую сумму, чтобы получить хотя бы минимум удовольствия. К счастью, это не совсем тот случай. Да, для богатеньких есть куча дополнительных возможностей. Начинается все с продажи CD-дисков, содержащих все Миры общего пользования в высоком разрешении, что позволяет экономить время на скачивание и повышает качество картинки. И заканчивается услугами профессионалов, которые по вашему заказу создадут даже не дом и не мир, а персональную Вселенную, полностью отвечающую самым экзотическим запросам. Заманчиво? Наверное, но не для творческих же личностей!..

AW – неохватны. Однако пора закругляться. Наш журнал планирует серию статей об этом явлении, поэтому если оно вас заинтересовало, пишите, что бы вы хотели узнать поподробнее.

СИ-*ONLINE*

В этом Мире небезопасно, и вам предстоит охота на взбунтовавшихся роботов!





ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Антон ЛЫМАРЕВ a.k.a. Rosco McQueen *(ICQ# 16221683)*

ТЫ *ТОЖЕ* РЕТРО-ГЕЙМЕР?!

...are you ready for total recall?

Не раз геймерам приходилось слышать из уст старших товарищей истории, которые начинались примерно так: «Вот помню холодным вечером 1985-го...». После чего представители предыдущих поколений игроманов очень живо и красочно описывали легендарное время, когда в России только начинали ходить первые компьютерные игры. И естественно, они были намного увлекательнее нынешних...

Да, именно так запомнились ретро-геймерам игры 1983-1993 годов выпусков. А почему бы и нет?! Ведь мегахит **Death Track** – это нынешний **Interstate`76, Test Drive 2** – первый **Need for Speed...** Не забудем и первый танковый симулятор **Abrams Battle Tank, Commander Keen 1-6** – классику жанра **Arcade**, бессмертный **Digger** и много-много другого...

Кстати! Найти все эти игры в Интернет – можно, но возникает единственный вопрос: «Где?». Думаю, что «правильные» читатели сначала зададут вопрос: «А что думает по этому поводу Онлайн Страны Игр!?» Читайте, у нас есть ответы на вопросы.

RU-Net

1) Gamers Ностальжи
http://www.ag.ru/index_nost.htm

«Когда компьютеры были большими, а игры – маленькими». Таков девиз данного сайта. Сама же страничка привлекательна тем, что на ней можно узнать все про десятку игр, выпущенных ровно 10 лет назад. Ладно, узнать-то мы узнали, вот только скачать их не сможем! Жаль...

2) Совсем старенькие...
http://i.am/oldie_fan или http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/5060/

На этом сайте представлена та же самая десятка игр, с которой мы познакомились на страничке «**Gamers Ностальжи**». Вот только каждую из них можно «скачать на винт». Среди них **Death Track, Cycles, Budokan, MechWarrior, Might & Magic 2, Street Rod, F-19, Abrams Battle Tank, Test Drive 2.** Судя по названиям – сайтик золотой!

3) Старые Игры
http://www.hole.ru/~mikel/oldgames/

По моему мнению, этот сайт по содержательности самый лучший в России. Более 60 игр! Годы выпусков: с 1983 до 1993. На этой странице есть даже Диггер, который был чуть ли ни первой игрой, появившейся в России; вся серия **Commander Keen** и **Duke Nukem, Prince of Persia, Goblins, Xenon,** парочка русских игр... Хвалить этот сайт можно долго. Второй такой коллекции в мире нет! Это точно... Посещение строго обязательно!

4) Антиквариат всех видов

Великий Death Track… Между прочим, машины полностью трехмерные!

Это Test Drive 2. Игрушка вышла в один год с Death Track, зато машины в ней совершенно плоские

F-19 — чем игра проще, тем она увлекательнее! Как ни странно, но это факт!

http://members.xoom.com/JekiCk/

Помимо игр, на этом сайте есть неплохая коллекция старинного софта. Такие проги, как **Norton Commander** и **Windows**. Трудно поверить, не так ли? Я тоже не верил, пока ни убедился, что все работает. Сборник же игр – стандартен. Хорошо только то, что тут есть ни кто иной, как сам дедушка **Wolfenstein 3D**.

5) Старые Игры 2
http://www.fortunecity.com/underworld/grandtheft/636/

Конечно, не все старенькие игры пойдут нормально на современных **Pentium III**. Ведь делались-то они для 286-х! С этой проблемой поможет разобраться данный сайт. На нем имеются две программки-»тормозиловки», которые помогут нормально запустить «старь¸».

Коллекция игр весьма необычна, есть просто редкие! И **Larry 1**, и **Police Quest**... Многие разделы этого сайта находятся в стадии разработки, так что в скором времени игр будет больше, тем более что автор обещает «выложить» всю серию **Larry** и **Police Quest**. Для поиска этот сайт наиболее удобен, поскольку все игры делятся по жанрам, чего на других подобных страницах не встречалось. На сервере есть и пароли к старым играм.

БУРЖУЙ-NET

1) Old Games
http://www.roes.demon.nl/jan/games.html

Конечно, в те же годы за пределами России ходили совершенно другие игры, т.к. компьютерная индустрия на Западе была развита сильнее. Этот сайт содержателен, около 100 наименований! Вот только игрушечки какие-то особенные, непривычные, на российских сайтах такие редко встретишь. Страница хорошая, если не брать в счет оформление. Настоящему геймеру лучше посетить.

2) Old Games FTP Site
http://www.worldpassage.net/ftp/pub/

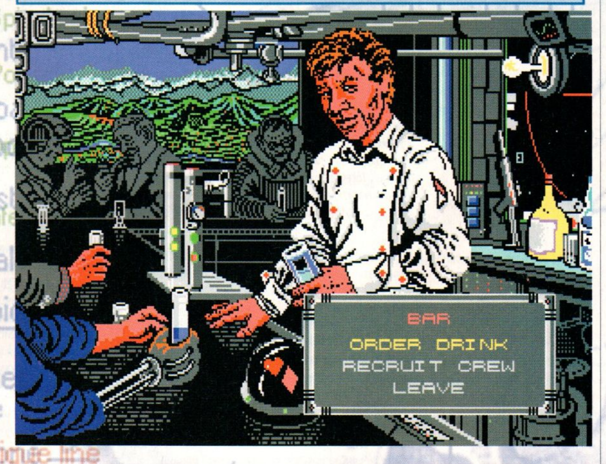
На этой странице мы можем скачать не только игры под **DOS**, но и даже разнообразное «старь¸» под **Windows 3.11.** Вот только игрушки, прости Господи, дебильные! Какой-то **Pong Pong** и т.п. Но кое-что из хорошего отыщется и на этом сайте.

Как видите, коллекция антиквариата в **RU-Net`е** гораздо обширнее и практичнее западной. В любом случае, среди вышеперечисленных игр есть те, которые помогут молодым геймерам хоть как-то понять, во что же играли их родители, а заодно унять припадки ностальгии у старшего поколения…

…Так что ищите в продаже футболки с надписью «**Old Games Forever**!» Пора!

СИ-ONLINE

Многие решили бы, что это квест. На самом деле это MechWarrior — робосимулятор с долей квеста и AD&D



ТВОЙ *СЛЕД* В *ПАУТИНЕ*

ВЕБ-ДИЗАЙН *ДЛЯ* НАЧИНАЮЩЕГО *ИНТЕРНЕТЧИКА*

Судя по редакционной почте, многим из вас, уважаемые читатели, приходила в голову мысль о создании и размещении в Internet собственных материалов. А кое-кто, отбросив ложный стыд, обращался с просьбой оказать содействие в осуществлении задуманного: открыть страничку Клана, помочь в создании нового игрового ресурса. При этом у подавляющего большинства желающих «проникнуть» в Паутину, как правило, отсутствуют элементарные представления о возможностях, предоставляемых сетями. Как следствие, геймеры-интернетчики зачастую не могут даже сформулировать, что именно им хотелось бы получить «на выходе»...

В то же время, при нынешнем уровне развития и обилии средств разработки – HTML-редакторов – «присутствие» в Internet доступно каждому, кто умеет обращаться с компьютером на уровне офисных приложений типа Microsoft Word. А большой плюс этих программ в том, что необходимое количество дополнительных знаний и навыков при их использовании сводится к минимуму...

Эта статья открывает цикл, посвященный присутствию в **Internet** – созданию **Web-сайтов**, **Web-страниц**, подготовке материалов (текстов и графики) для публикации в сети. Мы поможем нашим читателям начать собственное творчество как можно скорее, не вдаваясь на первом этапе в излишние подробности и тонкости процесса. В дальнейшем вы сами сможете находить интересующую информацию и ресурсы, в изобилии представленные в Сети.

Итак, что же представляют собой те самые **Web-страницы**, которые вы разглядываете, ползая в Паутине? В принципе, любой текстовый файл, помещенный надлежащим образом на **www-сервере**, становится доступным сетевой аудитории. Именно так и обстояли дела в те далекие времена, когда в ходу были лишь электронные доски объявлений и подобные им сетевые средства. С тех пор внешний вид сети изменился кардинальным образом – текст из обычного превратился в гипертекст, к нему добавились картинки и средства multimedia.

Отличительная особенность гипертекста – наличие ссылок (на бумаге ссылка выглядела бы, например, как: «смотри страницу #5»). В электронном же варианте отметка в тексте (гиперссылка) позволяет перейти к требуемому месту нужного документа. Наглядный пример гипертекста – система помощи **Microsoft Windows**. Для случая **Internet** различные документы, связанные ссылками, могут находиться на совершенно разных серверах, при этом пользователь не замечает этого – он просто получает необходимый ему документ.

Для создания гипертекста применяется **HTML** – язык «разметки» гипертекста (**HyperText Markup Language**). Хотя он и не является языком программирования, его использование требует знания «ключевых слов», параметров, их значений и т.п. Начинать **Web-authoring** с изучения **HTML** – шаг в правильном направлении, особенно если подходить к делу с профессиональной стороны, но... и времени это займет немало! Для тех же, кому необходимо скорейшее создание собственного «продукта», минуя стадию напряженного образовательного процесса, существуют средства визуальной разработки Web-страниц, реализующие принцип **WYSIWYG** (**What You See Is What You Get** – «что видишь, то и получишь»). Принцип этот лежит, например, в основе **Microsoft Word** – можно форматировать текст, вставлять в него изображения и немедленно видеть происходящие изменения, будучи уверенным, что принтер выдаст точную копию того, что вы сотворили. При этом совершенно не требуется знать, как устроены файлы **Microsoft Word**.

Почти так же обстоит дело и с визуальными средствами разработки **Web-страниц**. Геймеру-дизайнеру не нужно знать **HTML**, а следует лишь использовать команды форматирования текста и надлежащим образом разместить графическую, текстовую и иную информацию и расставить ссылки. Программа сама создаст готовый к употреблению файл в формате **HTML**.

Однако еще раз подчеркнем, что из вышесказанного не следует, что знание **HTML** излишне. Рано или поздно вы захотите получить полный контроль над тем, что делаете. И вот тут-то придется «поработать с **HTML** руками», т.е. редактировать вручную. Поэтому старайтесь творчески подходить к процессу **Web-authoring`a**, не рассматривая **HTML** как «черный ящик».

В дальнейшем мы изучим **HTML** и его элементы более подробно. Пока же поговорим о наиболее популярных средствах визуальной разработки содержимого **Web-серверов**.

СРЕДСТВА *ВИЗУАЛЬНОЙ* РАЗРАБОТКИ

Хотя для непосредственного редактирования **HTML-файлов** (читай: **web-страниц**) можно использовать даже **Windows Notepad**, средства визуальной разработки – обычно весьма сложные приложения. Их выпускают солидные компании, такие, как **Microsoft**, **Adobe** и т.п. Кстати, и большинство последних версий издательских программ (для простоты отнесем к ним и **Microsoft Word**) позволяет экспортировать созданные в них макеты в формат **HTML**. Однако эта функция для них не основная и реализуется, как правило, не лучшим образом. А потому мы призываем начинающих дизайнеров использовать программы, специально предназначенные для разработки **Web-страниц**.

Microsoft FrontPage Express

Разработчик: Microsoft
Текущая версия: 5.0 (2.0.2.1131)
Коммерческий статус: Распространяется бесплатно в составе Microsoft Internet Explorer 5.0
WWW-адрес: http://www.microsoft.com/frontpage/

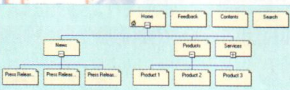
FrontPage Express – «облегченная» версия программы **Microsoft FrontPage** (см. ниже), входящая в комплект поставки **Microsoft Internet Explorer 5.0**. Она содержит практически все необходимые для создания собственных **Web-продуктов** средства. Программа обладает традиционным для офисных приложений **Microsoft** интерфейсом, что облегчает ее использование. Автору необходимо лишь набрать текст, применить нужное форматирование, вставить изображения и расставить ссылки.

Microsoft FrontPage

Разработчик: Microsoft
Текущая версия: 2000 (4.0.2.2717)
Коммерческий статус: Коммерческий продукт; входит в состав Microsoft Office 2000
WWW-адрес: http: //www.microsoft.com/frontpage/
Демо-версия: http://www.microsoft.com/frontpage/trial/default.htm(45 дней)

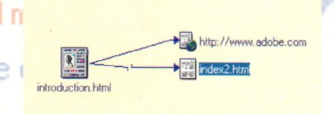
Полная версия **FrontPage** предоставляет существенно больше возможностей автору: создание фреймов, динамический **HTML**, использование абсолютного и относительного позиционирования элементов, использование библиотеки визуальных стилей и многое, многое другое. Интерфейс программы по-прежнему прост и нагляден, позволяя управлять ей даже малоподготовленному пользователю.

Помимо визуального редактора **Web-страниц**, существенной частью программы являются инструменты управления структурой сайта. Так режим **Navigation** дает



возможность просматривать и редактировать «взаимоотношения» между **web-страницами**, составляющими сайт.

Режим **Hyperlinks** отслеживает гиперссылки как внутри сайта, так и ведущие «наружу». При этом отмечаются неработающие («сломанные») гиперссылки, чтобы автор мог увидеть их и устранить причину.



В составе программы имеется также богатый инструментарий работы с графическими изображениями, позволяющий изменять импортированные файлы. Эти средства дают возможность располагать картинки на странице, поворачивать и менять их размеры, регулировать яркость и контрастность изображений, применять специальные эффекты.

FrontPage, помимо визуального режима работы, предоставляет возможность непосредственного редактирования **HTML**. При этом изменения, сделанные вручную, в зависимости от настроек программы, могут сохраняться или изменяться в соответствии с заданными правилами. Эти изменения немедленно отображаются на экране при переходе в режим визуального редактирования. Напомним, что режим редактирования **HTML** незаменим, когда требуется внести тонкие поправки в текст **HTML**.

Microsoft FrontPage имеет встроенные средства для помещения содержимого сайта на сервер и его частичного/полного обновления. Публикация web-содержимого может осуществляться как по **HTTP**, так и по **FTP** (что характерно для большинства провайдеров).

В общем и целом, **Microsoft FrontPage** – мощное средство **web-authoring`a**, вполне пригодное и для обучения начинающего пользователя. Не следует, однако, злоупотреблять предоставляемыми возможностями без детального ознакомления с механизмом их действия. А то вместо совершенствования веб-узла можно добиться появления множества ошибок, вплоть до полной потери функциональности.

Adobe PageMill

Разработчик: Adobe
Текущая версия: 3.0
Коммерческий статус: Коммерческий продукт
WWW-адрес: http://www.adobe.com/prodindex/pagemill/main.html
Демо-версия: http://www.adobe.com/prodindex/pagemill/demodnld.html

Известная разработками в области издательских технологий компания **Adobe** предлагает мощный инструмент для визуального создания web-содержимого – **Adobe PageMill**. **PageMill** предоставляет все необходимое для создания **web-страниц** и поддержки **web-сайтов**. Основные функциональные достоинства **PageMill** таковы:

Создание web-страниц:
Использование технологии WYSIWYG;
Поддержка технологии Drag-and-Drop;
Работа с фреймами;
Создание и форматирование таблиц.

Управление сайтом:
Обзор файлов сайта подобно Windows Explorer;
Автоматическое обновление ссылок;
Графическое представление ссылок (визуальная карта сайта).

Adobe PageMill имеет встроенный редактор **HTML** и средства для помещения «конечной» продукции на сервер провайдера. В комплекте с **PageMill** поставляется облегченная версия графического редактора **Adobe Photoshop**, а также библиотека шаблонов, картинок и анимаций.

Macromedia DreamWeaver

Разработчик: Macromedia
Текущая версия: 2.0
Коммерческий статус: Коммерческий продукт
WWW-адрес: http://www.macromedia.com
Демо-версия: http://www.macromedia.com

Компания **Macromedia** известна многими программными продуктами, например, **FreeHand** или **Director**. Программа **DreamWeaver** выполнена в стиле, традиционном для

Борис **ВОЛКОВ** a.k.a. **Bob** *(bobk@gameland.ru)*

Macromedia, однако непривычном для начинающего пользователя. Впрочем, это нисколько не мешает ее использованию – надо лишь слегка привыкнуть. К числу основных достоинств **DreamWeaver** следует отнести:

Расширенные возможности редактирования и легкость форматирования таблиц, возможность сортировки данных в таблицах.
Легкость выбора цветов – цвет можно выбирать где угодно на экране, затем он будет преобразован в ближайший из палитры.
Наличие готовых цветовых схем.
Легкость визуального дизайна фреймов.

Помимо стандартных технологий **Internet**, **DreamWeaver** поддерживает сетевые технологии **Macromedia**, например, **Macromedia Shockwave** и **Macromedia Flash**. Начинающему пользователю это, как правило, не требуется, и излишнее стремление компании внедрить свои новейшие разработки может дезориентировать его. Тем не менее, **DreamWeaver** обладает набором всех необходимых функций и может быть использован либо в виде самостоятельного продукта, либо в кооперации с программой **Homesite** компании **Allaire** (см. ниже).

Netscape Composer

Разработчик: Netscape
Текущая версия: 4.5
Коммерческий статус: Распространяется свободно в составе Netscape Communicator 4.5
WWW-адрес:
http://home.netscape.com/communicator/v4.5/index.html

Netscape Composer – визуальный **HTML-редактор**, входящий в пакет **Netscape Communicator**. Это мощное и весьма простое в использовании средство редактирования web-страниц. **Netscape Composer** предоставляет все необходимые функции редактирования и форматирования. Его отличия от **Microsoft FrontPage Express** минимальны. **Netscape Composer** использует технологию **plug-in`ов** – дополнительных модулей, обеспечивающих новые функции, что позволяет легко расширять возможности программы.

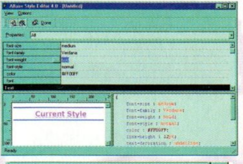
Allaire HomeSite

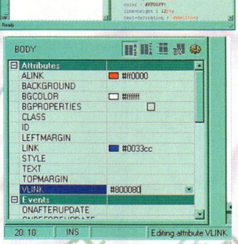
Разработчик: Allaire
Текущая версия: 4.0
Коммерческий статус: Коммерческий продукт
WWW-адрес: http: //www.allaire.com
Демо-версия: http: //www.allaire.com

Продукт компании **Allaire** следует скорее отнести к профессиональным средствам разработки web-содержимого. Хотя **HomeSite** и имеет режим визуального редактирования (реализованный, кстати, на технологии **Microsoft Internet Explorer**), основным для него является режим непосредственного редактирования **HTML**. Именно к этому режиму относятся все специфические свойства программы **HomeSite**. Однако если с самого начала обучения веб-дизайну использовать **HomeSite**, то вы, безусловно, быстрее овладеете тонкостями **HTML**, а многочисленные дополнительные средства **HomeSite**, реализованные в режиме редактирования **HTML**, только помогут в этом. Особо следует упомянуть **Tag Insight**, предлагающее и вставляющее в текст в процессе редактирования имена параметров **HTML**, избавляя пользователя от необходимости запоминать и каждый раз набирать их.

Средство **Tag Inspector** предназначено для редактирования значений всех параметров, позволяя выбирать значения из списков.

HomeSite поддерживает организацию сайтов путем создания проектов. Проекты позволяют быстро добавлять и удалять файлы из сайта, сохраняя целостность структуры, проверять правильность ссылок внутри проекта и обновлять содержимое на **www-сервере** посредством **FTP**. В комплект






```
oduct Information_files/homebar.gif"
</A></TD></TR></TBODY></TABLE><!--End N
llSpacing=0 width=600 >
/prodindex/pagemill/ma
r=0 height=60
oduct Information_file
.cgi method=post name=menuform><SELECT
```
background
bgcolor
border
bordercolor
bordercolordark
bordercolorlight
cellpadding

HomeSite входит также отдельный редактор стилей. Стили служат для форматирования элементов (текста, графики) и в чем-то аналогичны стилям **Microsoft Word**. Редактор стилей компании **Allaire** обеспечивает редактирование посредством таблицы элементов подобно функции **Tag Inspector**, позволяя немедленно наблюдать вносимые изменения.

Важное достоинство **HomeSite** – возможность совместного использования с визуальным редактором **DreamWeaver** компании **Macromedia** (см. выше). При этом нажатием одной кнопки вы переключаетесь из режима редактирования **HTML** в визуальный режим. Это крайне полезно для совершенствования познаний в **HTML**, а следовательно, и повышения качества конечной продукции.

Мы коротко рассмотрели основные понятия, относящиеся к содержимому web-серверов, и основные средства создания этого содержимого. Приведенные сведения ни в коей мере не претендуют на полноту и формальную точность, так как мы старались не перегружать читателя информацией.

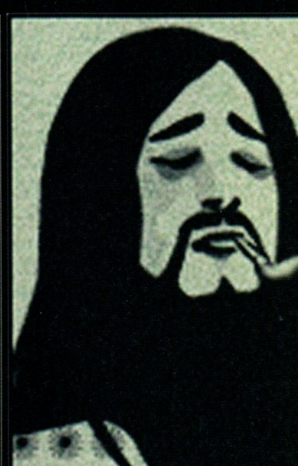
Подробнейшие описания всего, относящегося к теме нашего разговора, имеются в многочисленных книгах по **HTML**, а также, разумеется, в **Internet**. Чтобы оценить, насколько грандиозен проект **HTML**, посетите сайт **WWW-консорциума** по адресу **http://www.w3.org**. Там, среди прочего, есть полное формальное описание последней версии **HTML**, занимающее в бумажном варианте около 300 страниц... Тем не менее, не стоит пугаться – у нас есть средства визуальной разработки, которые почти полностью избавляют от необходимости изучения **HTML**.

В следующий раз на примере создания сайта Игрового Клана мы увидим, что и насколько просто может быть сделано с помощью популярных **HTML-редакторов**, какие «строительные блоки» в них заготовлены и как их использовать в зависимости от поставленной задачи.

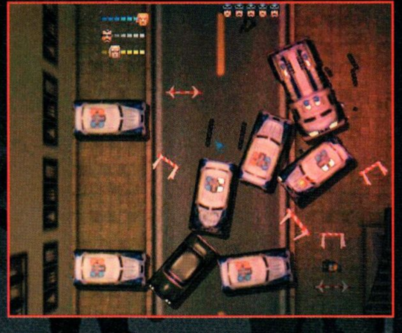
При обсуждении вопросов разработки **web-содержимого** мы будем пользоваться программой **Microsoft FrontPage**. На первых порах достаточно будет и **FrontPage Express**, однако после перехода к рассмотрению фреймов, ее возможности исчерпаются. Также понадобится какой-либо редактор растровых графических изображений. Это может быть, например, **Adobe Photoshop**, **Macromedia XRes** или любой другой программный продукт с похожими возможностями.

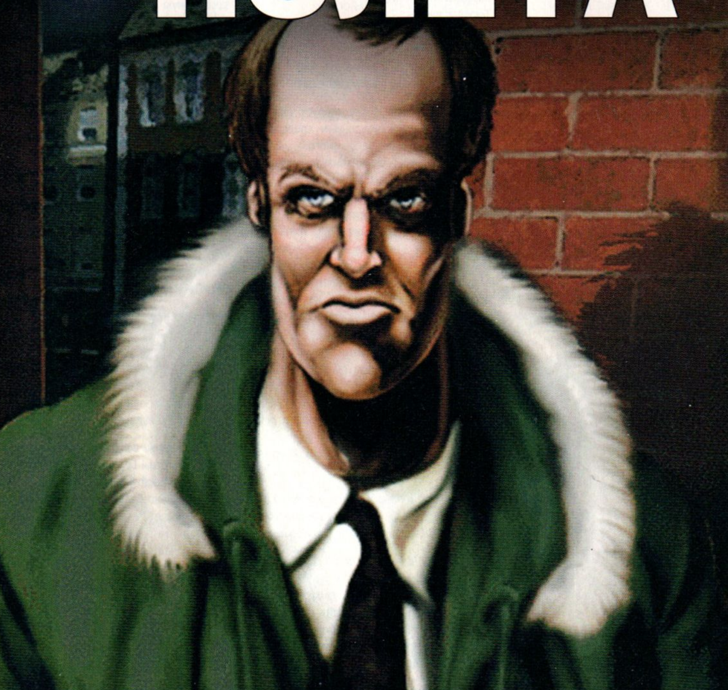
СИ-ONLINE



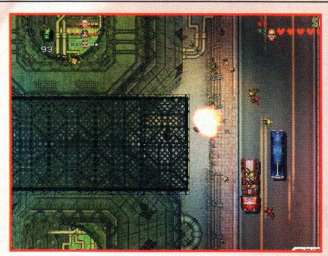




КРИМИНАЛ С ВЫСОТЫ *ПТИЧЬЕГО* ПОЛЕТА



GRAND THEFT AUTO 2



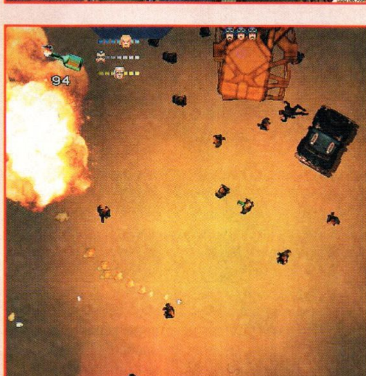


Платформа: PC, Playstation
Жанр: пособие для автоугонщиков
Издатель: Gathering Of Developers (Rockstar Games)
Разработчик: DMA Design
Онлайн: http://www.gta2.com/
Дата выхода: 22 октября 1999

Вячеслав Назаров



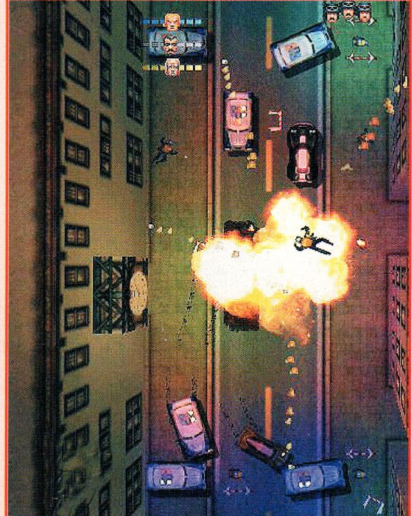
Ну, граждане алкоголики, хулиганы, тунеядцы... Кто хочет сегодня поработать? Никто? Ну и пожалуйста. Идите разбираться с несчастными, вставшими на пути у вашего босса, занимайтесь частным извозом бандитов, воруйте машины, оставленные беспечными хозяевами вне сейфов-ракушек, взрывайте полицейские участки... Но знайте, что наслаждаться жизнью во Вселенной Grand Theft Auto – игры, вышедшей больше года назад, вам осталось не так уж и долго. Буквально до октября сего года. Ведь кому тогда захочется играть во что-либо еще, кроме как в Grand Theft Auto 2, которую Gathering of Developers обещает выпустить в середине осени? Судя по информации, добытой нами, таких отщепенцев практически не должно быть. Ведь игра станет «Огромным шагом вперед по сравнению с Grand Theft Auto», – как заявил Сэм Хаузер, являющийся президентом компании Rockstar Games, планирующей выпустить продолжение криминальной истории.





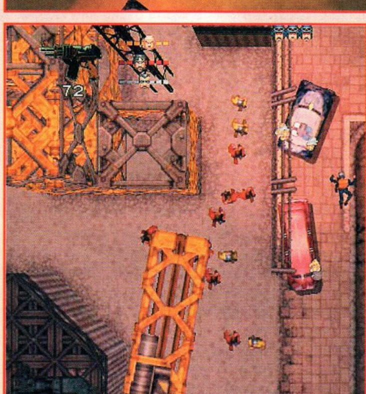
ГОРОД ПАДШИХ АНГЕЛОВ

Стоит ли говорить о том, что один из главных городов страны-вдохновительницы НАТО Лос-Анджелес к ангелам никакого отношения не имеет. А если и имеет, то исключительно к падшим. В **Grand Theft Auto 2**, переносящей нас в недалекое будущее, это становится совершенно очевидно. Как и любой нормальный мегаполис, город переполнен представителями всех рас, вероисповеданий, цвета волос и размеров обуви. Причем каждая группа изо всех сил пытается подчинить себе одной этот урбанистический ад. Русская диаспора, японская якудза, малограмотные фермеры, выбравшиеся в большой город, религиозные фанатики-кришнаиты и просто сумасшедшие маньяки мечтают контролировать весь Лос-Анджелес, заведовать всеми видами нелегального бизнеса. Они имеют врагов, а некоторые беспринципные банды – даже друзей, а их лидеры, все без исключения страдающие шизофренией, представляют угрозу даже для самых преданных им людей.



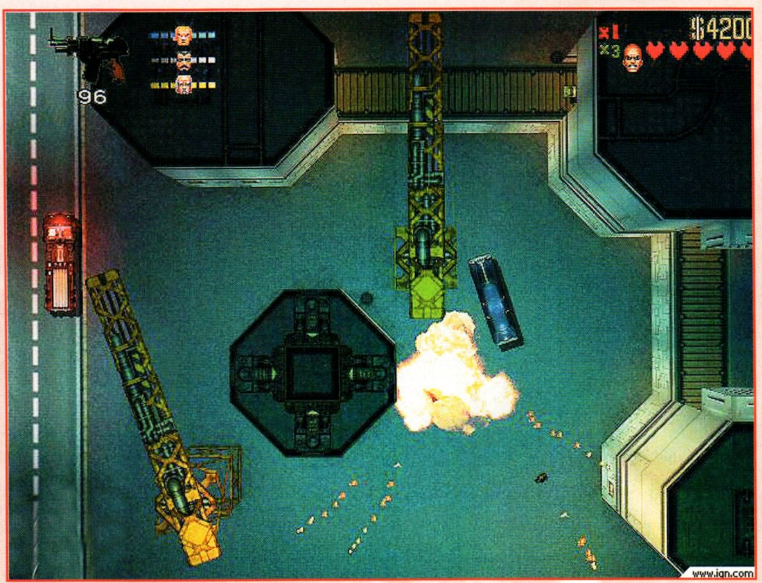
ОЛИГАРХИ ФОРЕВЕР

Если бы все беды Лос-Анджелеса ограничивались лишь бандитствующими элементами, то город был бы весьма милым и симпатичным местом. Но не обошлось дело и без жестоких компаний, по сути сконцентрировавших в своих лапах всю власть в городе. Главной легальной злодейкой в **Grand Theft Auto 2** является огромная корпорация Zaibatsu. Управляя правительством как марионеткой и контролируя общество при помощи сверхпопулярного разрешенного «легкого» наркотика, она сосредоточила у себя колоссальные финансовые ресурсы. А производство наркотика в виде леденцов для детей, пищевых добавок, апельсинов, жвачек и во всех остальных формах, какие может только придумать фантазия сумасшедшего магната, дало Zaibatsu практически неограниченную власть над людьми.



И ПОЛИЦИЯ КОНЕЧНО, КАК В КИНО ВСЕГДА, УСПЕЛА

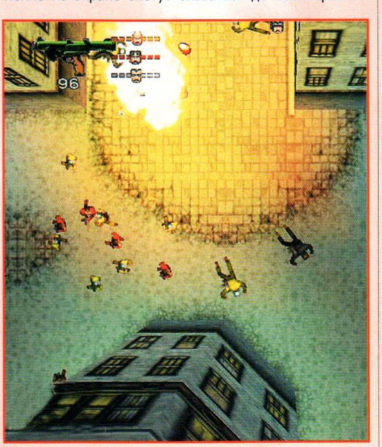
Полиции в Лос-Анджелесе будущего много. Пожалуй, даже больше, чем милиции в Москве, хотя это и сложно представить. Методы их работы достаточно просты – сначала пристрелить, а затем, по возможности, разобраться в сути дела. Эти сатрапы не только патрулируют улицы, заметая в участки любого, с кого можно вытрясти некоторую сумму денег, но и вынюхивают секреты лос-анжелесского дна, работая под прикрытием. В состав полицейских сил входят и SWAT-отряды, и даже целые военные подразделения. Как говорят сами гнусные полисы, они здесь для того, «чтобы очистить улицы от таких отбросов, как вы». Так что будьте осторожны и старайтесь не вставать на пути у серых братьев.



Таким образом, Лос-Анджелес в **Grand Theft Auto 2** представляет собой довольно мрачное местечко, находящееся под пятой гигантских компаний. Его улицы наводнены криминальными элементами и полицией, пытающейся с ними бороться, в то время как гнилая интеллигенция предпочитает отсиживаться в своих каморках. Грабители, проститутки, сутенеры, угонщики автомобилей – основной контингент, с которым вам предстоит общаться в игре. В таком мире у вас появится масса врагов, старающихся свести с вами счеты, но, обладая некоторым количеством серого вещества в черепной коробке и достаточно шустрым автомобилем, которые в избытке стоят на улицах города, можно избежать очень многих проблем. Получится ли у вас стать великим автомобильным вором? Будущее в Лос-Анджелесе покажет...

КАЗНИТЬ *НЕЛЬЗЯ* ПОМИЛОВАТЬ?

Несмотря на всю свою оригинальность и притягательность игрового процесса, **Grand Theft Auto** с графической стороны выглядел достаточно убого. **Grand Theft Auto 2** также, к сожалению, не станет откровением для любителей роскошных визуальных эффектов. Но разработчики все же приложили массу сил для того чтобы игра выделялась не только своим внутренним миром, но и обладала привлекательной формой. Движок был в значительной степени переработан, что позволило сделать графику в **Grand Theft Auto 2** намного более четкой и детальной, чем в его прародителе. По словам Сэма Хаузера, в грядущую новинку была добавлена система освещения в реальном времени, создающая очень симпатичные эффекты. Кроме этого, в **Grand Theft Auto 2** одновременно на экране смогут оказаться до 200 персонажей, что обещает возможность участия в самых драматических событиях.

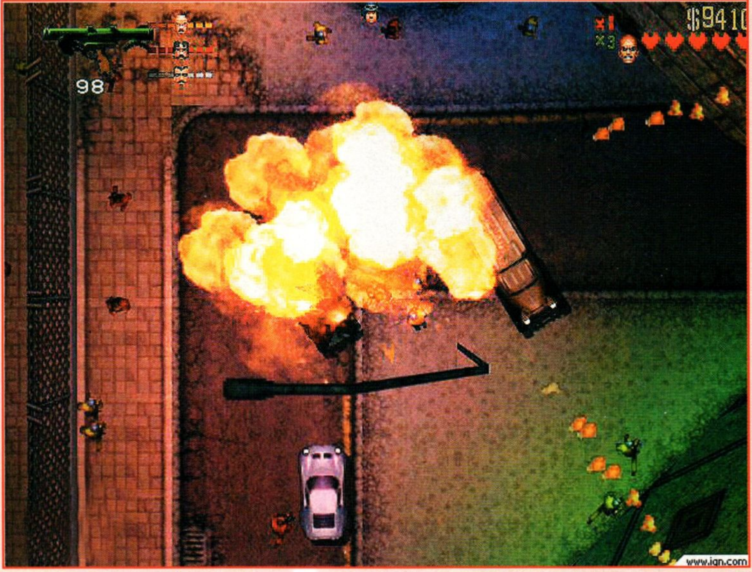


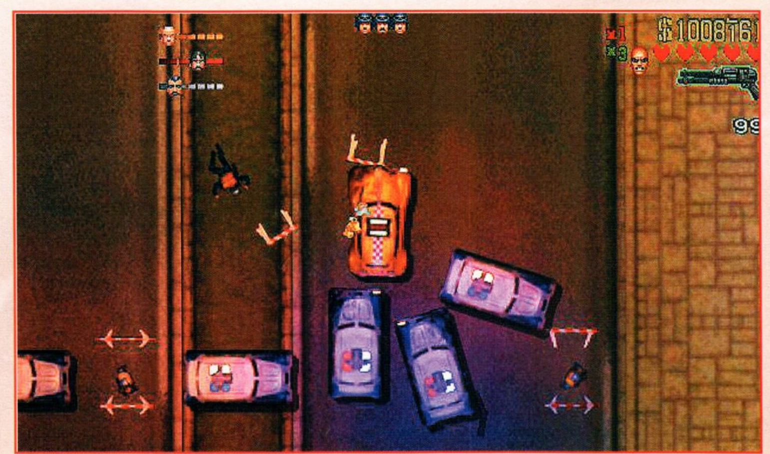
Говоря о визуальной стороне игры, нельзя забывать и о звуковом сопровождении к оной. И уж музыка в **Grand Theft Auto 2** однозначно будет находиться на самом высоком уровне. Уже достоверно известно, что Rockstar Games подписала соглашение с известным музыкальным лейблом Moving Shadow Records на предмет использования в игре композиций исполнителей, записывающихся на нем. Впоследствии Moving Shadow планирует выпустить большим тиражом саундтрэк к игре. Пока точно не известно, каким он окажется, но, зная, что владельцем лейбла является Роб Плэйфорд, выступавший продюсером двух альбомов англичанина Голди (Goldie), работающего в стиле «trance-hop», можно сделать весьма определенные выводы.

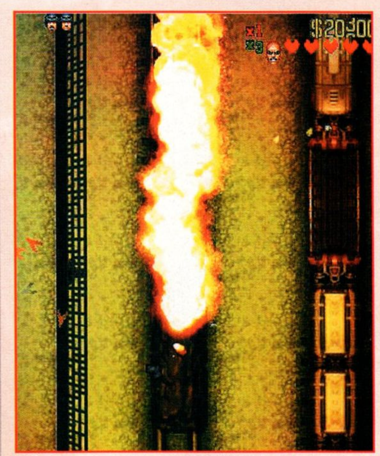
ТАКОВА *УЖ* НАША *БАНДИТСКАЯ* ДОЛЯ

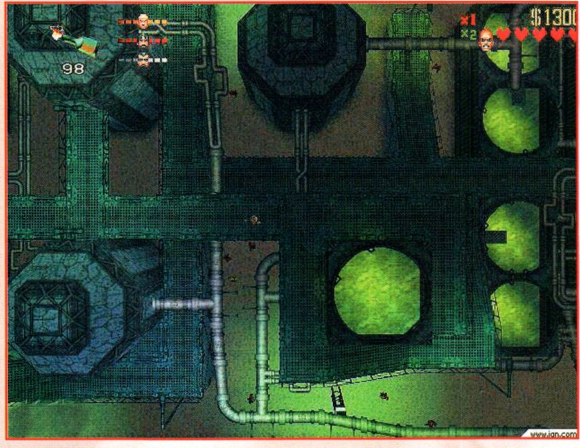
Grand Theft Auto 2 продолжает лучшие традиции первой части игры. В роли беспринципного бандита, специализирующегося на угонах всевозможного транспорта, вам предстоит потом и кровью зарабатывать себе на булку с маком и бутерброд с гашишем. Для этого придется трудиться на одну из семи банд, борющихся за место на вершине воровского Олимпа. Среди потенциальных работодателей можно назвать якудзу, «ученых», «психов», «фермеров», Zaibatsu, кришнаитов и, конечно, русскую мафию. Работая на этих суровых парней, вы будете заниматься самыми грязными делишками, безмерно радуя своего босса удачными попытками уделать конкурентов. Вообще, криминальный мир довольно сложная система, но и в ней необходимо разобраться, если вы планируете прожить в Лос-Анджелесе больше пары часов. Например, выполнение очередного задания для Zaibatsu может серьезно подорвать отношения с «фермерами». А если чрезмерно доставать кришнаитов, то они наверняка попытаются устранить вас любой ценой. В этом случае своему земляку помогут русские, конечно, если в прошлом вы











оказывали им некоторые услуги.

В отличие от **Grand Theft Auto**, где вам приходилось путешествовать из города в город, во второй части игры все действия будут происходить на территории Лос-Анджелеса. Однако город поделен на районы, которые контролируют банды, перечисленные чуть раньше. Поэтому, выполняя то или иное задание, надо тщательно планировать свой маршрут и стараться объезжать стороной «вражеские» кварталы. Но если вы вдруг заблудились, то сориентироваться поможет настенная живопись, которой бандюки помечают свои зоны, а также машины, принадлежащие им. Поэтому, когда увидите здоровую улыбающуюся морду, не спешите радоваться тому, что попали к добрым и хорошим людям (подобные товарищи никогда не пишут на стенах) – это всего лишь район «психов»...

Еще одной новинкой в игре обещает стать появление целой армии конкурирующих автоугонщиков, которые могут запросто угнать вашу собственную машину, когда вы отлучитесь купить себе еще пару ящиков пива «Старый мельник». Благодаря этому в **Grand Theft Auto 2** появляется совершенно новый элемент. Отныне вам придется постоянно оглядываться и ежеминутно бегать проверять своего железного коня, чтобы какой-нибудь малолетний идиот, вообразивший себя кРюТыМ хАкерОМ сигнализаций, не угнал его. Что ни говорите, но плохо мы еще воспитываем нашу молодежь...

Grand Theft Auto 2 вообще переполнен самыми разнообразными новинками, обещающими многие часы интересного времяпрепровождения. Если вы угоните у таксиста его орудие труда, то люди, не подозревая, во что они ввязываются, будут садиться в уже ваше такси в надежде доехать куда-нибудь. Однако уже после нескольких столкновений они станут впадать в истерику и удирать со всех ног, как только машина сбавит скорость. Другим способом заработать несколько баксов является продажа мороженного или хот-догов, но, разумеется, лишь в том случае, если вы угнали грузовичок мороженщика иди продавца «горячих собак».

УМНАЯ *ПОЛИЦИЯ*

Не удивляйтесь. Может быть, в самом деле есть где-нибудь честные гаишники, умные милиционеры... И это только ваши проблемы, если вы с ними никогда не встречались. А вот разработчики **Grand Theft Auto 2** знают таких персонажей, хотя более вероятно, что они просто воспользовались своей богатой фантазией. В игре существует четыре типа полицейских. Рядовые бойцы пытаются наводить порядок на улицах, но если у них возникнут проблемы, то вам предстоит столкнуться с американским ОМОНом, который там называется SWAT. Если и им не удастся вас угомонить, то из тени на сцену выйдут агенты ФБР, которые устроят настоящую охоту, не щадя ни себя, ни мирных жителей. В случае вашей колоссальной живучести в бой пойдет тяжелая артиллерия, стоящая на вооружении у армейских соединений. Но как бы ни складывались события, AI служителей Фемиды находится на очень высоком уровне. Канули в лету времена, когда вас пытались остановить детскими заслонами, а полицейские водители управляли машинами не лучше выпускника кукуевской автошколы. В новой игре их мастерство многократно возросло, и лучшим способом избежать неприятностей является уже перекраска машины и смена номеров.

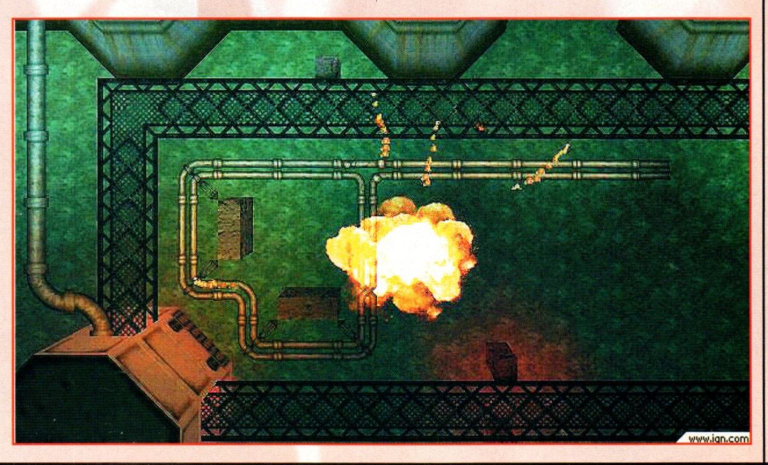
МАГАЗИНЧИК *УЖАСОВ*

В подобных заведениях похитители чужого автотранспорта смогут не только сменить цвет автомобиля, но и модернизировать его коренным образом. Именно здесь придется заниматься закупкой вооружения и прочих полезных вещей. Разработчики пока не анонсировали, какое именно оружие будет в **Grand Theft Auto 2**, но обещают, что с его помощью можно будет уничтожить практически все, начиная с пешеходов и вражеских машин и заканчивая мостами и целыми небоскребами.

Что касается самих автомобилей, то их лучше всего описать фразой: «машины 50-ых в XXI веке». Автомир будет представлен самыми разнообразными машинками, машинами и машинищами. Среди них и дохленькие электромобили, и мощные дизельные тягачи, пижонские спортивные машины и настоящие дорожные монстры. Не говоря уже о полицейских стальных лошадках, способных стереть с лица земли любое средство передвижения. Однако могу поделиться секретом: подобная техника совершенно не способна выдержать лобового столкновения с маломальски серьезным грузовиком. Модели всех автомобилей в **Grand Theft Auto 2** отличаются очень высоким уровнем детализации, что превращает каждую из них в маленький шедевр компьютерного автомобилестроения.

Grand Theft Auto 2 на данном этапе разработки выглядит многообещающей игрой. Она, будучи дополнена целым рядом элементов, касающихся как технической стороны, так и самого игрового процесса, сохраняет всю притягательную атмосферу криминального веселья оригинала. А это значит, что у всех любителей покататься на ворованной машине есть серьезный повод для оптимизма.

СИ *PREVIEW*





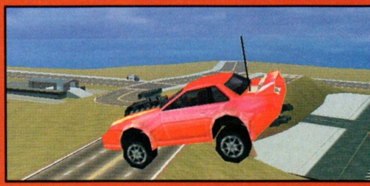
ПЛОХАЯ КАРМАНОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Хороший пешеход – мертвый пешеход.
Старинная водительская поговорка

CARMAGEDDON *THE* DEATH *RACE* 2000

Платформа: PC
Жанр: симулятор российских автодорог
Издатель: SCi
Разработчик: Torus Games
Дата выхода: IV квартал 1999
Онлайн: http://www.sci.co.uk/





«Уже на ранних стадиях разработки Carmageddon The Death Race 2000 выглядит фантастически. И после того, как все заявленные нововведения будут реализованы, игра буквально потрясет мир компьютерных развлечений. Благодаря своим достоинствам Carmageddon The Death Race 2000 почти наверняка станет Игрой #1».
Ultimate PC

Вячеслав **Назаров**

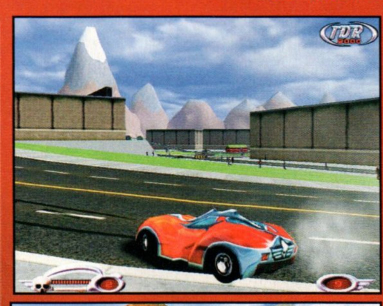
Итак, господа присяжные заседатели, лед тронулся. Не успели еще остыть моторы боевых колесниц, стремительно рассекающих дороги и веси ставшего культовым **Carmageddon**, еще дымится резина на колесах предвестников Апокалипсиса из **Carmageddon 2: Carpocalypse Now**, а могущественная SCi уже собирается выпускать очередное продолжение. Имя ему **Carmageddon The Death Race 2000.**

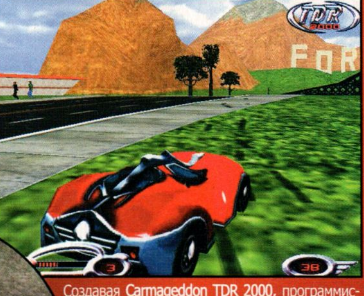
После того как **Carmageddon** и **Carmageddon 2** были выпущены в содружестве Stainless Software и SCi, многое изменилось в отношениях партнеров. Не будем вдаваться в драматические подробности, скажем лишь, что разработкой игры, посвященной беспределу на дорогах и следующей курсом своих отцов, отныне занимается компания Torus Games. Расположившись на исторической родине кенгуру и коал, целый легион программистов и дизайнеров, не покладая «мышей», трудится над созданием **Carmageddon TDR 2000,** чтобы успеть выпустить эту добрую и милую игру к светлому празднику Рождества.

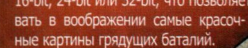
НОВЫЙ *ДВИЖОК* ДЛЯ *СТАРОЙ* ИДЕИ

«Последние два года специалисты SCi безустанно работали над движком нового поколения, отвлекаясь лишь на сон, еду, выпивку и женщин. Уже сейчас на одной и той же технике **Carmageddon TDR 2000** позволяет получить выигрыш в производительности в два раза по сравнению с **Carmageddon 2: Carpocalypse Now**. В сочетании с революционной физической моделью (прим.: эх, нам бы чего-нибудь родного и знакомого...) это позволит игре быть лучшим гоночным симулятором на любом компьютере!» – скромно гласит пресс-релиз SCi, который я нашел в своем почтовом ящике среди объявлений, предлагающих похудеть и найти работу на 5000 долларов в месяц. Согласно подсчетам статистиков, нанятых издателем боевого автосимулятора, в среднем **Carmageddon TDR 2000** будет выдавать 30 fps (frames per second). Хотя не стоит обольщаться, ведь есть три вида обмана: ложь, наглая ложь и статистика.

Игра предоставит автобойцам широкий спектр возможностей по настройке видеоряда. Наслаждаться кровавыми зрелищами **Carmageddon TDR 2000** можно будет в разрешении начиная со старого доброго 320x400 и заканчивая еще не прижившимся в суровой российской действительности 1280x1024. Но не разрешением единым жива игра. Большое внимание разработчики прилагают и к цветовой гамме, которая наполнит жизнью каждый кадр **Carmageddon TDR 2000.** Глубина цвета при этом окажется 16-bit, 24-bit или 32-bit, что позволяет рисовать в воображении самые красочные картины грядущих баталий.





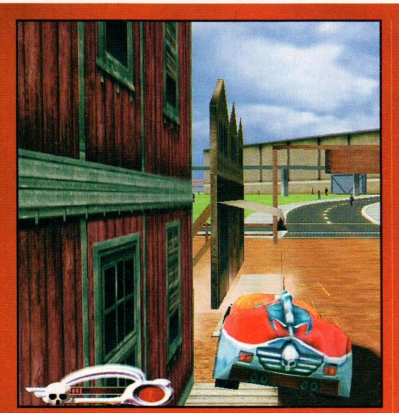


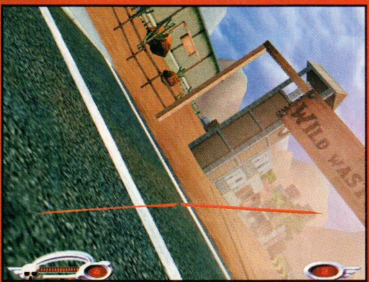


Создавая **Carmageddon TDR 2000,** программисты Torus Games грозятся снабдить его «умной программой загрузки». По их замыслу движок игры будет автоматически распознавать тип процессора и видео-карты, точно приводя в соответствие желаниям игрока свои возможности. То есть почувствовав, что ему удалось попасть на супер-компьютер Центра Управления Полетами, **Carmageddon TDR 2000** тут же включит на максимум все заложенные в него эффекты. Очутившись же в недрах печатающей машинки с монитором и грустно оглядевшись по сторонам, игра засунет гордость подальше и приняв очень аскетичный вид, объявит, что всю жизнь мечтала о компьютере с такой конфигурацией.

В *ГОСТЯХ* У *СКАЗКИ*

Чтобы не быть голословным, расхваливая движок **Carmageddon TDR 2000,** плавно перехожу к конкретным эффектам и прочим увеселениям, которые он может предложить истосковавшимся по безумным заездам гонщикам. Если в качестве инструмента предложить игре достаточно могучий компьютер (при том, что минимумом станет Intel Pentium-200), то она, как заправская новогодняя елка, сможет принести много-много радости. Вспомните самую суровую битву, которая была у вас в **Carmageddon 2.** Сколько воинов в ней участвовало? Сколько мирных пешеходов, обезумевших от ужаса, носилось между телами





стальных коней? На сколько миль вы могли видеть вокруг? А теперь смело умножайте все в несколько раз и тогда вы получите примерное представление о том, что вас ждет в **Carmageddon TDR 2000**.

Для пущего веселья в игру включена система «частиц», которая позволит насладиться зрелищем разлетающихся в разные стороны деталей автомобилей, стекол витрин, щитов с рекламой приспособлений с крылышками и великого множества объектов, встречающихся в **Carmageddon TDR 2000** на каждом шагу. Не забыли разработчики и о пешеходах, начиная с людей и заканчивая дикими зверюгами, гуляющими по дорогам. Теперь при столкновении со стальными монстрами их тела станут замечательно исторгать наружу свои внутренности, давая возможность изучить анатомию без скучных учебников по биологии. Большое внимание уделяется и созданию правдоподобной системы, которая поможет игрокам убедиться в реальности происходящего, демонстрируя им столбы пыли, дым из под колес, разлетающийся в стороны мусор и многое другое.

Программисты Torus Games убили ужасно много времени, разрабатывая систему освещения, и теперь, по их словам, находятся «в двух шагах от получения Нобелевской премии за реализм в освещении сцен». И хотя динамическое освещение применяется только в замкнутых пространствах, картины из жизни на открытом воздухе обещают быть более чем симпатичными. В **Carmageddon TDR 2000** автомобили, здания и прочие менее значительные объекты будут отбрасывать тени на все плоскости подряд, в зависимости от источников освещения. Большое внимание, уделенное разработчиками системе отражений, позволило добиться того, что машины, покрашенные «металликом», оконные проемы, в которых еще уцелели стекла, смогут реалистично отражать окружающую действительность.

Наблюдать за всеми безобразиями, как всегда, придется с видом из кабины или «сверху-сзади» автомобиля. На водительском месте время от времени рекомендуется поглядывать в зеркало заднего вида, которое, честно выполняя свою работу, до мельчайших подробностей показывает все происходящее позади, включая разлетающиеся в разные стороны обломки машин противников, пыль и дым из-под колес. Разумеется, нельзя приготовить яичницу не разбив яиц, нельзя ходить по грязи и не выпачкать ног, нельзя прожить во Вселенной **Carmageddon TDR 2000**, сохранив чистый и аккуратный автомобильчик. Чтобы хоть как-то поддерживать его в более-менее приличном виде, придется пользоваться добавленными в игру стеклоочистителями. Хотя и они не смогут помочь в большинстве случаев: как вы планируете убирать ими ржавые пятна на крыльях, после того как прокатились по луже из кислоты? Или что делать с обуглившимся в результате поездки по крематорию капотом? Ну а если вам повезло сбить маляра, топающего перекрашивать Белый Дом, то будьте уверены, что смыть пятна крови и краски, оставшиеся на вашем боевом товарище, уже не удастся...

КТО Я, КТО Я? КУДА Я, КУДА?

Храня верность первым частям культового сериала, **Carmageddon TDR 2000** также отличается полным отсутствием какого-либо связного сюжета. То есть, по прежнему совершенно не ясно, что, кто, куда, зачем и сколько. Но пусть это останется на совести и других частях тела разработчиков. Поэтому все внимание в игре уделяется единственной цели, для которой она создается: получать удовольствие от гонок на выживание на виртуальных дорогах. В **Carmageddon TDR 2000** будут присутствовать 10 огромных миров, которые послужат домом родным для 45 трасс одиночной игры и еще 15 deathmatch-арен. К сожалению, пока не раскрывается, чем окажутся эти площадки для выяснения отношений между настоящими водителями, но очевидно, что игровое пространство будет огромным.

Во время путешествий по дорогам **Carmageddon TDR 2000** игроки смогут убедиться, что общая концепция окружающей действительности претерпела существенные изменения по сравнению с Carmageddon и Carmageddon 2. В новой игре окружение станет намного более интерактивным. В первую очередь было анимировано все, что только можно. Благодаря этому адские водители будут колесить по живущему полноценной жизнью мире. Работающие краны, строители, дорожные работники и прочие атрибуты нормального города позволят игрокам, как надеются разработчики, почувствовать себя в **Carmageddon TDR 2000**, как в родном Урюпинске/Москве/Нью-Йорке. Ведь теперь намного проще устраивать ловушки противникам, заманивая их на стройплощадки крематориев и колумбариев, и вытворять совершенно немыслимые трюки на своих механических акробатах.

В **Carmageddon TDR 2000** появится возможность конфигурировать свои машины в соответствии со своим вкусом и морально-этическими принципами. Разумеется, до серьезных автосимуляторов, в которых настройке поддается абсолютно все, игре еще далеко, но выбрать расцветку своей лошадки и внести некоторые косметические доработки можно будет уже в третьей части эпопеи **Carmageddon**. Зато вместе с автомобилем игроки получат шанс раскрасить и пешеходов, с которыми им придется столкнуться (в прямом и переносном смыслах) в **Carmageddon TDR 2000**.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Carmageddon TDR 2000 пытается сохранить в себе весь черный юмор первых частей игры. На самом деле, разработчики стараются сделать атмосферу еще более черной и еще более юмористической. На этот раз несчастные жертвы беспринципных водителей, которые терроризировали их в течение почти трех лет в **Carmageddon** и **Carmageddon 2: Carpocalypse Now**, возвращаются, чтобы жестоко отомстить своим обидчикам. Да, совершенно верно! Теперь, кроме забитых пешеходов, перепуганных до смерти полицейских и прочих сугубо мирных и беззащитных безлошадных существ, в игре будут присутствовать агрессивные зомби. Используя все преимущества, которые дает им пешеходное бытие, они станут всеми силами стараться нанести невинному водителю (а может быть, вовсе не он задавил их в прошлой части игры!) максимальный урон. В самом начале **Carmageddon TDR 2000** зомби лишь перегораживают дорогу, кучкуются и весьма умеренно мешают проезду. Но на самом деле они изучают тактику игрока и очень скоро начинают приступать к активным действиям, превращаясь в реальную угрозу для благополучного завершения заезда.

Кроме недружелюбных зомби и конкурентов-водителей мешать долгой и счастливой жизни в **Carmageddon TDR 2000** станут бандитствующие местные автолюбители. С одной стороны, они не участвуют в гонках, но и соблюдать правила дорожного движения, как все нормальные чайники, с маниакальным упорством не хотят. Разумеется, за это им приходится расплачиваться ценой собственных жизней, но процесс расплаты может весьма затянуться, так как AI компьютерных персонажей в игре значительно вырос по сравнению с предыдущими **Carmageddon`ами**. Если еще немного продолжить тему воспитания неразумных водителей, то стоит упомянуть, что в **Carmageddon TDR 2000** автомобили самых обыкновенных граждан будут совершенно полноценно разрушаться. Система «деформируемых элементов» позволяет добиться чудесной визуализации смерти железных коней. Бамперы волочатся сзади изуродованных тел, покореженные двери безуспешно пытаются захлопнуться, единственная отрада – модный глушитель – безжизненно валяется за углом... Красота! Реализация этой стороны автобоевика обещает стать еще более зрелищной по сравнению с **Carmageddon 2: Carpocalypse Now**.

Упомянув про AI компьютерных водителей, нельзя обойти стороной и их пеших братьев. В поведение пешеходов были добавлены несколько очень любопытных моментов. Первым из них стало то, что теперь одним из любимейших занятий прямоходящей публики стало стояние в очередях: в кинотеатр, к пивному ларьку. Настоящие водители уже поняли, что это обещает огромное количество призовых очков за красивое умертвление сразу большого скопления народа. Благодаря второму, но не последнему нововведению в психологию пешеходов осуществление этой затеи может принести еще больше радости. Дело в том, что отныне граждане, путешествующие на своих двоих, становятся очень чувствительными к эффекту «толпы», и если кто-то из соседей начинает паниковать и метаться по улице, его настроение передается и остальным. Самое интересное начинается позже, когда люди и не очень люди начинают разбегаться. Делают это они не по одиночке, а всей толпой. Вы только представьте, сколько доброго, здорового смеха и радости может подарить погоня на покрытом кровавыми пятнами автомобиле за кучей визжащего и голосящего народа!

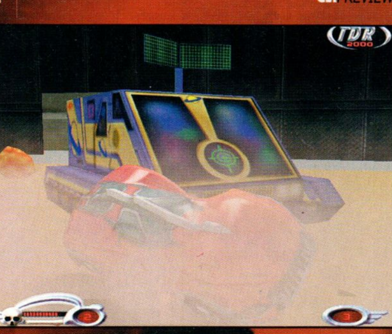
РАЗДАВИТЬ ЧЕЛОВЕКА

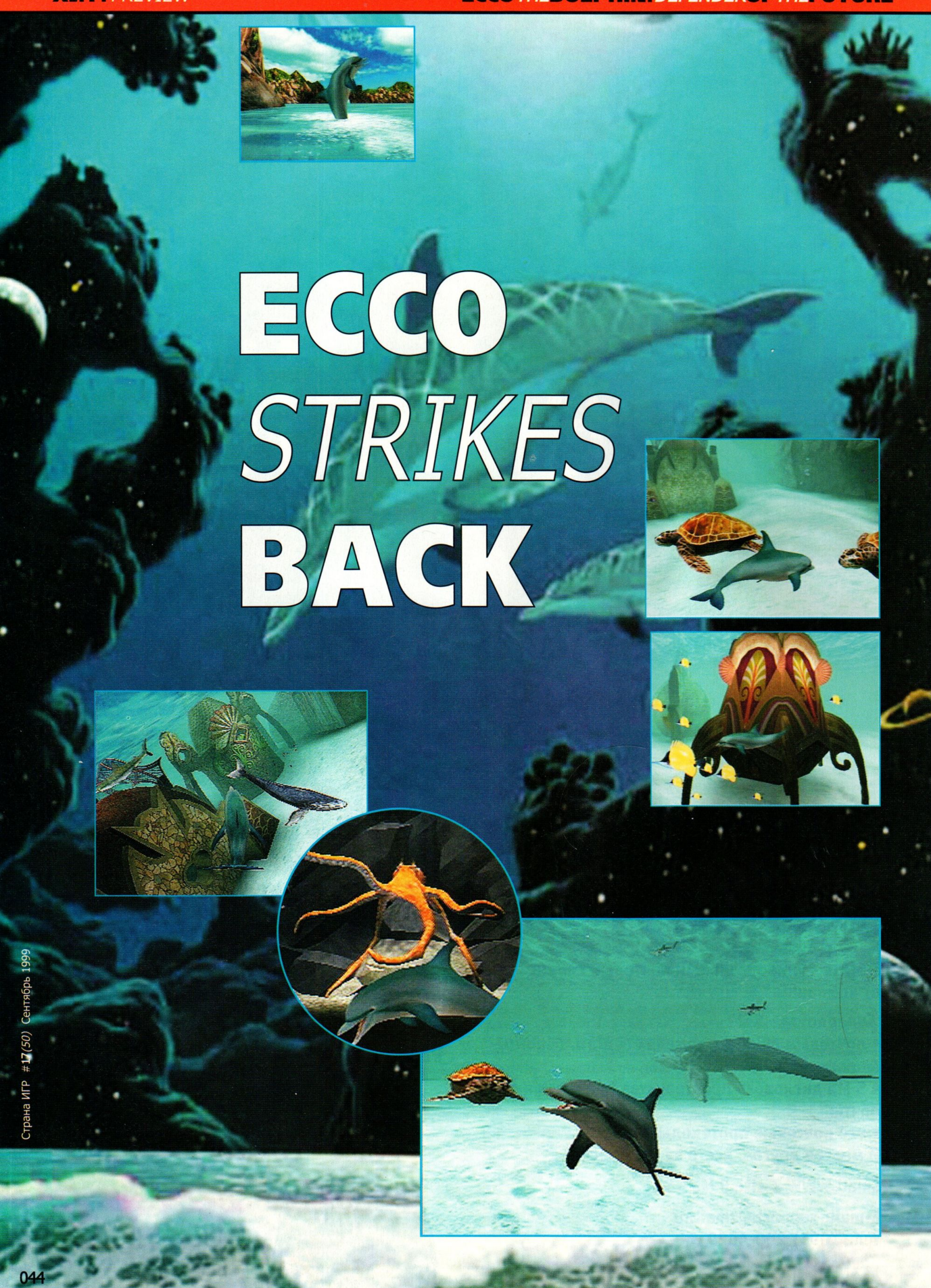
Все-таки одним из самых приятных элементов любой игры является многопользовательский режим. **Carmageddon TDR 2000** станет первой ласточкой в серии **Carmageddon`ов** (а в том, что появится четвертая, пятая и даже сто тринадцатая часть игры можно не сомневаться), которая ориентирована на он-лайновые баталии. Игра предоставляет возможность предварительной тренировки на ботах, после чего можно смело выруливать на просторы Интернета или локальных сетей, где смогут состязаться до восьми игроков. Помимо этого, компьютерные противники, чьей единственной целью в жизни является полное и безоговорочное ваше уничтожение, будут участвовать и в сражениях с людьми из плоти и, как правило, крови. Разнообразные арены и множество вариантов игры, боюсь, на долгие часы лишат родственников настоящих игроков возможности воспользоваться телефоном, так как режим многопользовательской игры Carmageddon TDR 2000 обещает стать очень впечатляющим.

АД НА КОЛЕСАХ

Работа над **Carmageddon TDR 2000** сейчас в самом разгаре. Несмотря на то, что в разработке уже не участвуют люди, создававшие первые серии игры, информация, которой мы располагаем и которая представлена вашему вниманию, позволяет говорить о том, что Torus Games находится в двух шагах от создания настоящего хита. Будем надеяться, что **Carmageddon TDR 2000** сможет увидеть свет раньше 2000 года.

СИ PREVIEW



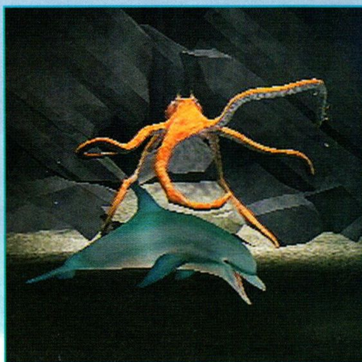


ECCO *STRIKES* BACK

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Платформа: Dreamcast
Жанр: приключение
Издатель: Sega
Разработчик: Sega Europe/Appaloosa
Онлайн: www.sega-europe.com
Дата выхода: 2000





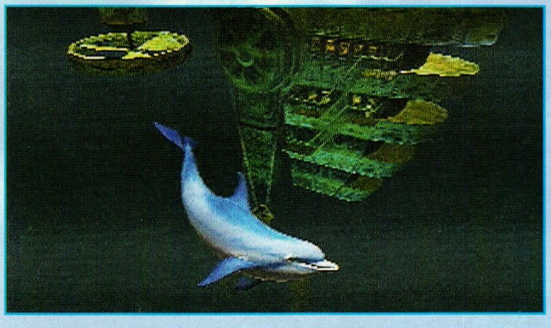
Борис **Романов**

«Защитник будущего»: именно так переводится название долгожданного продолжения одной из самых популярных приставочных игр от Sega, которое должно появиться на прилавках магазинов в следующем, самом ответственном для данной компании, году. Ведь именно тогда, а совсем не сейчас, Sega действительно придется в буквальном смысле этого слова защищать свое будущее от надвигающейся угрозы в форме новой сверхмощной игровой системы от Sony. И защищать ей его придется именно такими играми, как Ecco, которые одновременно напоминают нам о днях былой сеговской славы, с другой стороны, всем своим видом просто кричат о своей принадлежности к пресловутому «новому поколению» игр и приставок.

И, судя по всему, один из наших любимых дельфинов, безусловно, не без помощи своих «друзей», действительно сможет защитить будущее породившей его компании. Все дело в том, что его новые трехмерные приключения выглядят настолько визуально привлекательными, что не вызывают абсолютно никаких сомнений в их будущей суперхитовости (или хотя бы хитовости). Но, кроме невероятного дизайна и «живой» анимации, новый **Ecco the Dolphin** принесет нам в следующем году также и непревзойденный дух подводных приключений, без которого мы неизвестно как обходились на протяжении последних нескольких лет.

Кстати, а как мы без них могли так долго жить? Да, в общем-то, довольно легко. **Ecco the Dolphin**, впервые появившийся на 16-ти битной сеговской приставке ни за что не смог бы получить вторую, трехмерную, жизнь ни на одной из существовавших ранее платформ (тем более на Saturn`e). Не мог он появиться и в двухмерном виде, поразив нас своим «великолепным игровым процессом», который никогда не был главной составляющей успеха **Ecco the Dolphin**. Ведь на самом деле **Ecco** никогда не был просто игрой. Это был так называемый «experience», порождавший в нас невероятные ощущения, которые прекрасно скрывали любые недостатки игрового процесса.

К нашему превеликому удовольствию, в **Ecco the Dolphin: Defender of The Future** разработчикам определенно удалось вновь воссоздать всю ту магию, которая окружала игры из этой серии, и сделать это без какой-либо помощи отца-основателя этой серии, работающего сегодня в своей собственной компании And Now над совершенно иными проектами, одним из которых является пока что засекреченная трехмерная адаптация его старинной 16-битной игры Chakan. Начиная от потрясающих по своему дизайну загадочных подводных миров и заканчивая неподражаемой анимацией всех его обитателей, все в новом Ecco буквально кричит о том, что в этой игре нас ждет нечто совершенно фантастическое и действительно потрясающее. В каждом кадре показанной Sega Europe демки **Defender of The Future** видна чуть ли ни какая-то неземная работа художников, в каждом движении дельфина проглядывается просто титаническая работа талантливых программистов (и не подумаешь, что все они являются гражданами когда-то дружественной нам Венгрии) и с каждой секундой знакомства с этим проектом растет неподдельная уверенность в том, что именно эту игру мы будем вскоре ждать ничуть не меньше, чем какую-то там Shenmue. И пусть все вышесказанное можно смело назвать всего лишь первым впечатлением, будем надеяться, что в конце концов оно не окажется обманчивым. Уж очень сильно хочется верить, что мы действительно сможем в следующем году погрузиться в пучину придуманных сеговскими дизайнерами океанов с такой же радостью, с какой сегодня мы на них просто смотрим. И все потому, что когда-то попавший в десятку своим революционным дизайном и нестандартным подходом к приключенческим играм знаменитый **Ecco the Dolphin**, ради которого было не грех лет так пять тому назад приобрести ужасно попсовый MegaDrive, оказался в конце 90-х годов все таким же актуальным, как и раньше. А это, согласитесь, удается далеко не каждой переработке когда-то популярной игры.

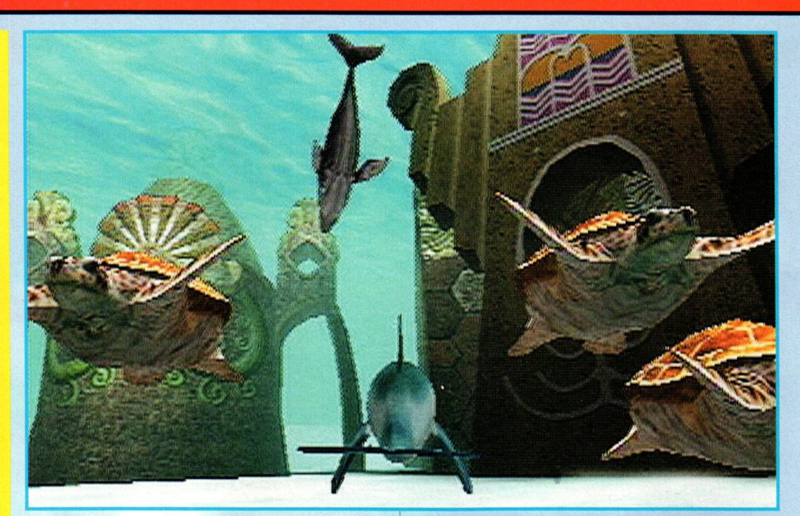




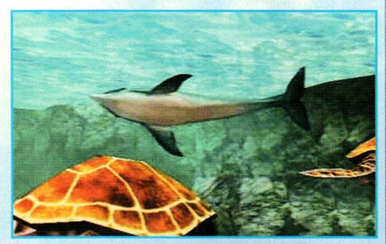


Но для тех из вас, кому словосочетание **Ecco the Dolphin** ничего не говорит, стоит, наверное, рассказать не только о наших эфемерных ощущениях, но и перечислить все те факты, которые нам стали известны по поводу этой игры.

Итак, начнем с того, что в основе нового проекта под именем **Ecco the Dolphin** будет лежать целых две взаимодополняющих «игры», каждая из которых была рассчитана на свою аудиторию. Во-первых, для тех из нас, для кого **Defender of the Future** станет первым знакомством с миром **Ecco the Dolphin**, либо вообще с целым миром видеоигр, разработчики предлагают, для начала, просто попытаться получить удовольствие от нахождения в под-

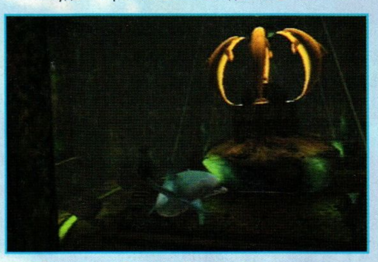


водном мире в теле симпатичного дельфинчика. Иными словами, нам будет перво-наперво предложено просто поплавать, поиграть с различными возможностями, которыми будет наделен **Ecco**, научиться исполнять различные трюки и взаимодействовать с окружающим его миром. А для того чтобы эта часть игры не показалась нам занудной и малоинтересной, Appaloosa и Sega обещают населить мир данной игры просто огромным количеством различных обитателей океана, каждый из которых будет служить не просто красивой декорацией. По задумкам создателей этой игры, любой живой объект, который вы сможете встретить на своем пути, будет по-своему относиться к нашему главному герою и, соответственно, будет и вести себя с ним по-своему. Трюковая же часть **Ecco the Dolphin** также не останется без внимания. И хотя количество различных движений, которые будут доступны игрокам в этом проекте, пока не оговаривается, один тот факт, что на использовании различных возможностей дельфина Sega намерена построить сразу несколько полноценных мини игр, говорит о многом. Ну и, наконец, самая главная особенность данного проекта, а именно его невероятно качественное графическое оформление, к которому явно приложил свою руку не один талантливый художник, позволит, по идее, любому игроку получить простое и незамысловатое удовольствие только лишь от его созерцания. Не знаю, как вам, а тем же японцам это явно придется по душе.



Вторая же «часть» **Defender of The Future**, которая будет нацелена уже на ветеранов игрового движения, будет представлять собой практически типичную приключенческую игру, представляющую собой одну сплошную головоломку. Другое дело, что заставить дельфина под водой искать какие-то ключи или нажимать на различные кнопки, разработчики, конечно, не могли. Нет, безусловно, что-то подвигать или кого-то там убить нам в конце концов придется, только такие решения проблем не будут особо приветствоваться правилами игры. Основная часть головоломок будет решаться при помощи взаимодействия с обитателями подводного мира. С кем-то придется поговорить, как в предыдущих частях **Ecco**, с кем-то придется «подружиться» для того чтобы затем использовать их возможности в своих корыстных целях. В общем, обычные для приключенческих игр головоломки нам вскоре придется решать довольно необычными методами.

Не менее важным, чем качество и количество головоломок, для сегодняшнего игрока является продолжительность игры, которая для многих почему-то является чуть ли ни основной причиной покупки того или иного продукта. Специально для таких вот игроков Sega приняла решение сделать из **Ecco** не только красивую, но и действительно гигантскую игру, на прохождение которой можно будет потратить несколько десятков часов. Сами



разработчики не без гордости заявляют, что для того чтобы просто проплыть из одного «конца» игры в другой, нам придется потратить чуть ли ни целый день. И это, заметим, без учета потраченного времени на решение головоломок.

Кстати, о мире игры. Как таковых, «уровней» в **Ecco the Dolphin: Defender of The Future** не будет. Вместо этого нам предложат побывать в нескольких различных по тематике «мирах», каждый из которых будет включать в себе по несколько зон. Все эти зоны и миры будут каким-то там образом объединены в единое целое, и все для того чтобы нас не покинула иллюзия нахождения в настоящем подводном мире, пусть даже и слишком красивом. То же самое можно будет сказать и про самого дельфина, который будет выглядеть в игре практически как живой, только значительно лучше, но об этом мы уже, кажется, пару раз говорили.

Ну и, наконец, для полного комплекта и в соответствии с последней модой на кинематографичность, Sega приняла решение снабдить продолжение одной из своих самых популярных игр профессионально написанной историей (или, по крайней мере, так говорит сама Appaloosa). Как она будет вплетена в мир **Ecco the Dolphin**, который и без истории выглядит более чем кинематографично, мне лично пока не ясно. Однако нам доподлинно известно, что для написания сюжета Sega наняла за большие деньги какого-то там известного писателя-фантаста. Будем надеяться, что он не станет сочинять детскую сказочку про умного дельфинчика, хотя история в таких играх, на самом деле, никогда не играла главных ролей.

Вот такую вот богатую и масштабную, а, самое главное, невероятно красивую игру готовит нам к следующей весне неугомонная Sega. И хотя «следующая весна» в случае с новым **Ecco the Dolphin**, скорее всего, превратится в «следующую осень», жаловаться на это мы особо не будем. Быстро ведь только кошки да томбрейдеры родятся, а совсем не дельфины. Так что будем надеяться на лучшее и ждать. А что нам еще остается делать?

СИ PREVIEW



ЗИМНИЕ *СКАЗКИ* BIOWARE

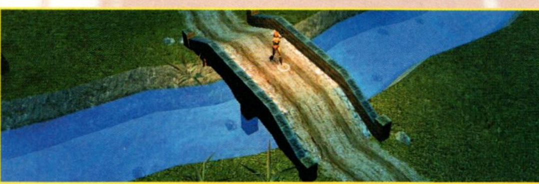
...А драконы будут?

Из официального FAQ по Neverwinter Nights

NEVERWINTER NIGHTS

Платформа: PC, Mac
Жанр: On-line CRPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Bioware
Дата выхода: IV квартал 2000 года
Онлайн: http://www.bioware.com/nwn/index.html/





Bioware можно не любить. Но Bioware нельзя не уважать. Пусть даже за их неокрепшими плечами всего-то ничего проектов, но зато каких проектов! Достаточно даже одного Baldur`s Gate, который оказался аккурат тем, что и было обещано. А ведь обещали ни много, ни мало – самую мощную, самую эффектную и самую глобальную инкарнацию AD&D для компьютера!

Сознаюсь, был грешен, не верил анонсам. Как-то уж было все очень масштабно, грандиозно, не побоюсь этого слова - помпезно. Но результат, повторюсь, оказался до деталей верен. За это наши восторженные «спасибо» и отданные голоса в топ-чартах.

Сергей Дрегалин

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО – «ON-LINE»

Итак, о главном «ролевом» событии августа. В начале последнего месяца лета, экстравагантная Bioware вновь потрясла мир своим анонсом. На сей раз рассекретилась **Neverwinter Nights** – трехмерная RPG, базирующаяся на правилах AD&D новейшей третьей редакции. И не просто RPG, а он-лайновая RPG.

Подождите скептически улыбаться. Не спорю, он-лайновых проектов ныне поразвелось – сингл-ролевеку упасть негде. Но то, что задумала Bioware прецедентов пока не имеет. И возможно, долго еще не будет иметь.

Читайте внимательно. **Neverwinter Nights** задумывается как полный аналог настольной игры – со своим миром, приключениями, заклинаниями, бестиарием, игроками и ведущим! Т.е. компьютер в данном случае призван олицетворять собой не более чем листок бумаги и набор кубиков. Ну быть может, еще в добавление к этому – набор игровых модулей и по-настоящему универсальный редактор. Все! Реальные игроки и не менее реальный ведущий останутся точно таким же как и в настольных RPG.

За счет чего такое возможно? Благо есть Интернет и сопутствующие технологии, которые и позволяют сражаться рука об руку людям, находящимся в разных уголках планеты. А еще есть талантливые разработчики.

Недооценить смелый подход Bioware невозможно. Пока Black Isle пытается сотворить что-то оригинальное на неоригинальном движке Infinity (Planescape: Torment), разработчики же Baldur`s Gate решили взять намного более серьезный старт. И дай им бог не сойти с дистанции.

А ДРАКОНЫ БУДУТ?

Позволю себе напомнить, что Baldur`s Gate основывался на правилах AD&D второй редакции. **Neverwinter Nights**, как детище более прогрессивное и современное, вовсю оперирует правилами третьей редакции. Не вдаваясь в подробности и слегка упрощая реальную ситуацию, последнюю редакцию можно рассматривать как аддон к предшественнице. Появились новые расы, классы, заклинания, монстры, скиллы, а основная статистика осталась практически без изменений.

Генерация персонажа в **Neverwinter Nights** практически в точности копирует аналогичный процесс в Baldur`s Gate. По-прежнему можно задать любой параметр будущего героя – от цвета волос и кожи до реплик и портрета. Пожалуй, единственным существенным отличием станет более расширенный набор рас и классов, которых, в соответствии с новыми правилами, будет семь и двенадцать штук соответственно. Более конкретно – к шести привычным расам (люди, эльфы, полуэльфы, дварвы, гномы и халфлинги) добавлены полуорки (half-orc), а к восьми классам (волшебники, клерики, паладины, друиды, рейнджеры, воины, воры и барды) – колдуны, варвары, монахи и убийцы (sorceror, barbarian, monk, assassin).



Однозначно решен вопрос с экипировкой персонажа сразу двумя видами оружия. Третья редакция гласит, что такой персонаж (разумеется, только при наличии соответствующего скилла) получает дополнительную атаку в каждом раунде. Но это еще не все. В довесок к двойному оружию появится возможность (скиллы?) обезоруживать противника, парировать его атаки или производить сигнальные выстрелы.

Но давайте мыслить шире. Уж если мы играем практически в настольную игру, то почему мы должны слепо идти шаг за шагом, создавая своего героя? Почему бы не стать, к примеру, монстром или какой-либо другой божьей/дьявольской тварью? **Neverwinter Nights** не накладывает по этой части никаких ограничений, разве что, такое переселение возможно лишь для ведущего – на то он и ведущий, чтобы чувствовать себя в собственном модуле Творцом и Господом.

Рост экспириенса для персонажа не ограничивается, но вот верхняя планка для уровня установлена жестко – не выше двадцатого. Впрочем, это означает как минимум 2.000.000 очков опыта, сбор которых потребует уйму времени.

Прелюбопытная деталь – вы можете готовить своего персонажа для **Neverwinter Nights** уже сейчас. Удивлены? Вот и я сначала не поверил. А оказывается, всего-навсего заявлена возможность импортировать героя из любой части серии Baldur`s Gate. При этом его параметры будут скорректированы, исходя из правил третьей редакции.

Подытоживая этот раздел, еще раз повторю – насколько Baldur`s Gate был близок ко второй редакции правил AD&D, настолько же должен быть близок к третьей редакции **Neverwinter Nights**. Поэтому, точно расписывать статистику и правила игры – это тоже самое, что излагать краткое содержание томов с AD&D Core Rules. Впрочем, может статься, мы затронем эту тему в дальнейших публикациях о **Neverwinter Nights**, а пока оставим идейно-концептуальную тему и займемся технической стороной дела.

КРАСОТЫ ЗНАМЕНИЙ

О да, графика для ролевой игры второстепенна. Это уже давно запостулировано и MUD`ы тому хорошее подтверждение. Но знает история и примеры, когда убогий движок сводил на нет титанические усилия продюсеров, сценаристов, художников и стилистов. Вспомните хотя бы Lands of Lore II-III.

Вызывает ли схожие опасения **Neverwinter Nights**? Нет, и еще тысячу раз нет. Игра красива и мало чем по внешнему виду уступает Baldur`s Gate, хотя в последнем и применялся принципиально иной engine, обеспечивающий более высокое качество визуализации.

Графическим ядром **Neverwinter Nights** послужил движок Omen, используемый в игре MDK2, которая так же разрабатывается ребятами из Bioware. Отсюда, кстати, и эффектные картинки на столь ранней стадии реализации проекта.

Про Omen, а точнее, его «ролевой вариант», говорить особенно нечего – движок трехмерный и это автоматически означает огромное количество стандартных



спецэффектов, возможность поворотов камеры и масштабирования (пятикратного). К слову, обратите внимание, что на скриншотах пока напрочь отсутствуют элементы интерфейса. Что же, вернемся к этому вопросу, скажем, через полгодика.

ТЕХНОЛОГИЯ «ПОРТАЛ-СЕРВЕР»

К данному моменту вы уже должны более-менее ясно представлять себе как это выглядит. Осталось только прояснить ситуацию с тем, как в это играть.

Начну с противоречивого факта. **Neverwinter Nights**, оказывается, поддерживает и сингл-режим. Роль ведущего берет на себя в этом случае компьютер, и мы получаем трехмерный Baldur`s Gate с усовершенствованными правилами. Само собой, такой вариант в данном случае особого интереса не представляет, поэтому идем дальше.

А как устроен многопользовательский режим? Вот тут и начинаются вырисовываться все особенности **Neverwinter Nights**. Не все пока досконально ясно (в том числе и для самих разработчиков), но общая идея такова. На специально выделенном платном сервере будут выложены самодостаточные несвязанные между собой игровые модули. Для начала заявлены две сотни модулей, но это только для начала, так как со временем их станет в много раз больше (подробности далее). Все эти модули объединены в четыре кластера, т.е. в четыре игровых вселенных.

В пределах одной вселенной можно выбирать любой модуль. Другой вопрос пустит ли вас туда ведущий, так как большинство модулей будет обладать рядом специфических требований, предъявляемых к игрокам. И вообще, не забывайте, что как и в настольной ролевой игре, в **Neverwinter Nights** ведущий обладает сверхполномочиями, и от его решений будет зависеть как судьба персонажей, так и всего локального мироздания. В частности, ведущий способен поставить игру на паузу (обычные игроки не могут этого сделать), незаметно вмешаться в диалог игрока с NPC (используется технология «ключевых фраз», поэтому игрок не должен заметить подвоха), запретить вход для player killers и др.

Но предположим, что вам захотелось навести шороху в соседнем кластере. Для этого необходимо заставить открыться специальный портал (hub module), который распахнет свои двери только в том случае, если ваш персонаж посетил достаточно модулей в данной игровой вселенной. Впрочем, открывшийся портал может быть заблокирован по самым разным причинам – от чисто технических проблем на сервере, до запрета на посещение вселенной персонажем с определенными характеристиками или скверной репутацией.

Не останутся без внимания горячо любимые как игроками, так и разработчиками читеры. Для защиты от таких умников, каждый созданный персонаж официально регистрируется на neverwinter.net в разделе Character Vault. Туда же запись с информацией о персонаже помещается и на время офф-лайна, т.е. на тот период, пока игрок не подключен к серверу. Так вот, при «цифровом консервировании» подопечного производится анализ изменения его характеристик, увеличения финансов, получения предметов и т.п. Если применяемые фильтры выдадут сигнал тревоги, то перед игроком предстанут две альтернативы: либо добровольно «сдать» все нечестно заработанное, либо получить статус нелегала. Последнее, как нетрудно догадаться, закроет для читера двери многих модулей и заклеймит негодяя.

САМ СЕБЕ DM

Но и этого мало. Каждый без исключения зарегистрированный игрок может создавать свои собственные модули и подключить их к общему серверу.

Креативный процесс осуществляется с помощью очень мощного и гибкого редактора модулей – Solstice Toolset. Поверьте, в данном случае «мощный и гибкий» – это отнюдь не пустыне слова, так как в функции редактора входит не только банальная отрисовка локаций, расстановка монстров, задание атрибутов для NPC и пр., но и написание скриптов и сценариев, моделирование сложноразветвленных диалогов и многое другое.

Я умышленно не стал оговаривать, что события оригинальных модулей **Neverwinter Nights** происходят в северной части Побережья Меча, так как дополнительные сценарии, созданные как самими разработчиками, так и фэнами игры, смогут переместить события не только в иное место Forgotten Realms, но и вообще, в иную ролевую систему. Добавить тут нечего.

...Нет, Bioware надо еще и любить. Молодцы ребята. И что немаловажно – умеют не только работать, но и информацией делиться. Если они будут так же щедры на пресс-релизы, как и во время работы над Baldur`s Gate, то очень скоро наберется материал для еще одной статьи по **Neverwinter Nights**. Уже намного более глубокой и детальной...

СИ PREVIEW

TEST DRIVE RALLY

Александр Щербаков

Как известно, постоянно ищущая пути для своего расширения Infogrames некоторое время назад произвела закупку известного издательства Accolade, с помощью которого она готовит проникновение на американский рынок. Вместе с этой компанией к крупнейшему европейскому производителю игровой продукции перешли и все ее торговые марки, среди которых и довольно успешная и раскрученная Test Drive.

Платформа: PC, Nintendo 64
Жанр: гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Digital Illusions
Дата выхода: начало 2000

Линейка игр Test Drive известна практически всем, а потому Infogrames, недолго думая, принимает решение активно продвигать ее в дальнейшем. Я бы даже сказал – излишне активно. Призвав к себе шведскую команду Digital Illusions, получившую известность после своего Motorhead, издатель потребовал переименовать разрабатываемую ими Rally Masters в **Test Drive Rally**. Что Digital Illusions тотчас и сделали.

К счастью, в отличие от неполноценных Test Drive Off-Road, раллийная игра из знаменитой серии, кажется, способна стать действительно интересным продуктом. **Test Drive Rally** имеет в своем запасе огромное количество разнообразных лицензий, а потому в игре мы увидим реальные автомобили и реальных гонщиков. Также ожидается масса игровых режимов и более пятидесяти различных трасс. Машины будут повреждаться в соответствии с законами природы, плюс получат возможность (позаимствованную из Colin McRae Rally) пачкаться по ходу гонки. Никаких упоров на симуляторность вроде как не ожидается, а потому по части геймплея игра, скорее всего, окажется похожей на какую-нибудь V-Rally, что не так уж и плохо.

СИPREVIEW



TEST DRIVE CYCLES

Александр Щербаков

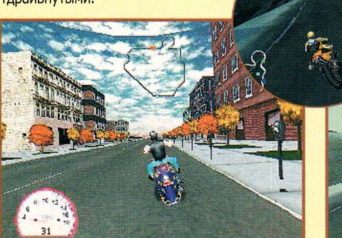
Да, под управлением Infogrames серия Test Drive действительно разбухает, как на дрожжах, причем настолько, что уже перестает быть чисто автогоночной серией.

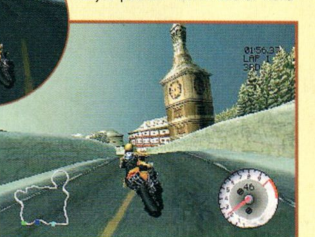
Одержимая идеей лепить ярлыки Test Drive на все, что только можно, и проталкивать эту продукцию из всех сил, Infogrames решается на создание еще одной, весьма неожиданной ветви игрового сериала. Объявив шестой Test Drive, третий Off-Road, переименовав Rally Masters в Test Drive Rally, а Le Mans 24 Hours в Test Drive Le Mans (на очереди теперь, вероятно, Alone in the Dark 4 ;)), компания схватилась и за мотогонки, которые теперь тоже окажутся немного тестдрайвнутыми.

Основная ставка в **Test Drive Cycles**, разрабатываемой самой Infogrames, большей частью будет сделана, как и в случае с Test Drive Rally, на ту самую лицензионность. В игре присутствует более тридцати реальных моделей мотоциклов от ведущих производителей: от Kawasaki и Yamaha до легендарного Harley Davidson. Трасс будет пусть и не пять десятков, но тоже прилично - целых двенадцать. Пролегают они (а то как же!) в разных частях света. Покататься можно даже по улицам столицы Соединенных Штатов, чем, вероятно, Infogrames намеревается подкупить падких на такие вещи американцев. Как и в Road Rash, на «трассах» вам встречается движение и остальные препятствия. К тому же разработчики включили в списочек еще и фактор погоды, а потому вам иногда придется выбирать резину на гонку. Кроме того ожидается возможность апгрейда байков и их настройка, хотя это вряд ли превратит **Test Drive Cycles** в полноценный симулятор. Но этого и не требуется – главное, чтобы было весело.

СИPREVIEW

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Дата выхода: начало 2000







Платформа: PC
Жанр: Action/RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Cinem atix
Выход: осень 1999

REVENANT





Вообще Revenant был заявлен к выходу довольно давно. Помнится, Eidos обещала выпустить его еще в конце прошлого года. Многие, вероятно, помнят эту игру, призванную выползти на свет на волне популярности Diablo, но по каким-то причинам отложенную и поспевающую только к появлению второй части Blizzard`овского творения.

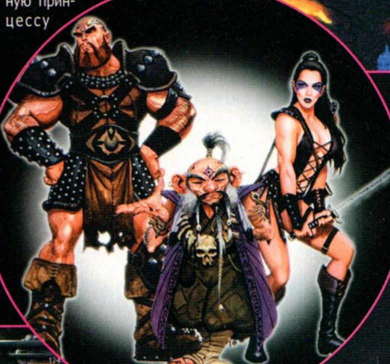


Александр ЩЕРБАКОВ

Разработчики из Cinematix, правда, изначально хотели создать действительно настоящую ролевую игру, но издателю такое решение было не совсем по душе. Возможно, именно из-за вмешательства Eidos такой интересный продукт окажется оплеванным за клонирование чужих идей, хотя, более чем вероятно, по тем же причинам продажи стабильно окажутся неплохими, чего нельзя было бы однозначно сказать, если бы Cinematix продолжали создавать полноценную RPG. Так или иначе, но на сей раз, похоже, релиз действительно очень близок, что подтверждает появившаяся недавно демка игры.

На мой взгляд, больше всего в **Revenant** привлекает графика. Ничего сверхординарного в ней нет, но ряд моментов радует взгляд. В первую очередь, очень приятно смотреть на все бэкграунды, особенно в помещениях. Отрисованы они, надо сказать, отлично, с прекрасным подбором палитры и... Красиво, короче. В этом плане игра очень отличается от строгого Diablo с его мрачностью и, я бы даже выразился, затхлостью. **Revenant** ярок, хотя до жизнерадостного блеска желтых бархатных штанов (куда-то меня не туда занесло) ему далековато. Да и действие айдосовского дьябла, судя по всему, по большей части будет происходить отнюдь не в темных и однообразных подземельях.

Что, надеюсь, придется по душе каждому, так это наличие в **Revenant** по-настоящему нормального сюжета, добавляющего в продукт еще больше рпгэшности. Некоторые люди уже даже начинают говорить об игре, как о своеобразной помеси левокнопочного Diablo с Baldur`s Gate (в упрощенной форме, конечно). Не знаю, не знаю. О сюжете демка представления почти не дает, а на рассказанные разработчиками детали сюжета полагаться нельзя. Хотя и звучит все достаточно интригующе. Какая-то мрачная история о темном культе, похитившем прекрасную принцессу (банально, не спорю, но дальше, вроде, будет лучше), о восставшем из мертвых герое, потерявшем память (чем-то Planescape: Torment напоминает, не находите?) и всякой прочей дребедени.





Интересно Cinematix решили проблему с боевой системой. Для того чтобы подраться с противником, надо достать оружие, то есть перейти в режим боя (это может выполняться автоматически), а после этого наносить удары или левой кнопкой мыши, как в классическом Diablo, или же использовать три разновидности ударов, помещенных на клавиатуру. Из ударов вы сможете составлять комбы, под которые тоже можно определить кнопки.

Неплохо обстоит ситуация с различным equipment`ом. Оружие и доспехи выполнены достаточно стильно, и, что самое главное, все изменения в одежде отражаются и на вашем персонаже. Что напялил, то и увидел.

Борьба с нечистью одновременно очень напоминает опять же Diablo и в то же время немного отличается. Использование разных типов ударов заставляет героя крутиться на месте, красиво (но иногда бестолково) размахивая мечом (или другим видом оружия). За используемым оружием, кстати, остается синенький шлейф, позаимствованный, похоже, из Soul Edge и Soul Calibur. Глубина игрового процесса в **Revenant** тоже примерно такая же ;). Если пользоваться мышкой, бесполезных маханий меньше, но все же как-то неполноценно. Из врагов на манер понятно чего вылетают денежки и различные предметы, подлежащие запихиванию в карманы. Гады, к слову, достаточно милы, хотя сие и не относится к зеленым гоблиноидам, сработанным немного топорно.

В **Revenant** нет ничего особенного, чтобы могло заставить всех любителей Diablo побросать дела и усесться за творение Eidos и Cinematix, но в то же время он обладает какой-то притягательной аурой, и поиграть в него хочется.

СИ PREVIEW

Платформа: PC
Жанр: симулятор пиратской жизни
Разработчик: Eidos
Издатель: Hot House
Онлайн: http://www.eidos.com
Дата выхода: осень 1999

CUTTHROATS

Александр Щербаков

Да, вот в игры морской тематики Eidos Interactive, по-моему, еще не пролезла. Значит самое время восполнять пробелы. На подходах к прилавкам сейчас находится свеженький продукт, разрабатываемый командой Hot House, выполненный в достаточно непопулярном жанре, самым известным представителем которого до сих пор оставались старенькие Pirates!.

Успех мейеровской игры так, вроде, в полном объеме никто и не повторил, отчасти из-за качества выходивших после нее продуктов, отчасти просто из-за непривлекательности самого по себе этого направления. Романтика морских приключений не в моде, и никому не охота уделять время какому-то непонятному проекту, переносящему нас в XVI или XVII век. Скука. В итоге и получается, что редкому игроку охота путешествовать по Карибскому бассейну и грабить прибрежные города, а редкому разработчику хочется полностью выкладываться на такого плана игру. Все равно никому это не нужно, чего уж усердствовать.

Как ни странно, но «игры про пиратов» продолжают выходить, несмотря на то, что практически от каждого нового творения очередной компании общественность обычно долго отплевывается. Техническая отсталость и неспособность приковать человека к экрану монитора – два основных момента, встречающихся в подавляющем большинстве наследников Pirates!.

Открывающая для себя жанр Eidos, по-видимому, считает, что ее-то проект это то, что нужно, ведь (на ее взгляд) плохого и некачественного никогда не выпустит, а потому уверенно продвигает свой «пиратский» продукт, получивший броское название **Cutthroats**.



Вообще, помнится, несколько лет назад был снят фильм под названием Cutthroat Island, по которому некоторое время спустя склепали игру в стиле вечного Golden Axe. Фильм слегка провалился, но название запомнилось. Hot House подумали и вынесли слово **Cutthroats** в заглавие. А что, звучит хорошо, атмосферу морских приключений, пиратских рейдов и безжалостных сражений отражает, значит, все путем.

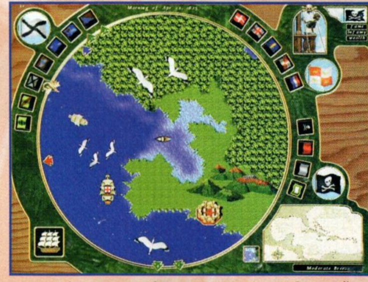
Действие **Cutthroats**, что, в общем, вполне естественно, разворачивается в эпоху великих географических открытий. Демулька предлагает вам начать плавание в 1670 году, но, похоже, в полной версии должны появиться и другие даты на выбор. Кораблик вы имеете, конечно же, чахленький и маленький, но вполне дееспособный. По крайней мере, захватить какое-нибудь более крупное судно не должно составить для игрока труда. Вы бороздите бескрайнюю гладь моря, заплывая иногда в порты для пополнения запасов съестного, ремонта и закупки вооружения. Если понадобится, храброму капитану разрешается и наведаться поговорить с губернатором. Разговор с ним можно вести как угрожающим, так и дружелюбным тоном, в зависимости от того, чего добиваетесь от представителя законных властей. Закупили все нужное, набрали команду и в путь. Поиски легендарных кладов, охота на корабли, чьи трюмы ломятся от дорогих товаров... Последнее, наверное, будет самым интересным.

Атаковать свою жертву можно с помощью разнообразных средств нападения, бывших в ходу у буканьеров того времени. Палим из пушек, выбирая направление ведения огня, отстреливаемся из мушкетов, а чуть что – идем на абордаж. Ну, не топить же в самом деле судно, на котором есть чем поживиться! Да и потом не всю жизнь ведь мы собираемся плавать на одном маленьком кораблике, значительно уступающем мощи крепкого и хорошего испанского галеона.

Cutthroats, безусловно, имеет неплохие задатки стать достаточно интересной игрой не только для многочисленных фанатов, но большого спроса у публике ей не сыскать. Тут вступает в силу одна из основных проблем, которые были мной ранее отмечены – слабая техническая реализация. От игры не тошнит, но все же то, что мы видим – позавчерашний день. Но даже если закрыть глаза на скудность графического оформления, сразу можно заметить и ряд значительных недоработок в самом игровом процессе. Кому приятно, когда, например, бои с противником зачастую превращаются в кружения вокруг да около? Исправлять Hot House и Eidos надо достаточно много, а времени до выхода **Cutthroats** довольно мало. А вторых Pirates! мы, наверное, так и не увидим.

СИ PREVIEW





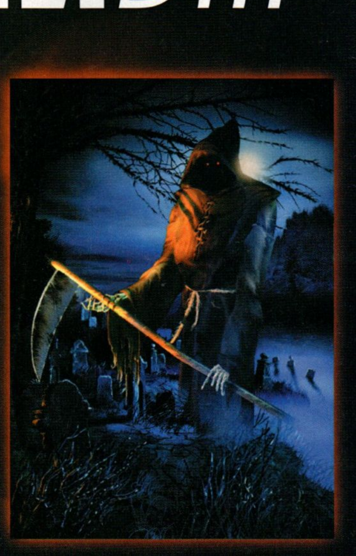




ТРЕХМЕРНЫЙ *D...*









Платформа: PC
Жанр: Rogue
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Delphine Software
Требования к компьютеру:
233MMX, 64Mb RAM, 4Mb Video RAM, 3D акселератор
Интернет:
http://www.godgames.com/games/darkstone/
Дата выхода : июль 1999 года

DARKSTONE

Сергей **Дрегалин**
Юрий **Поморцев**

Трехмерный Диабло, говорите? Полноте. Чтобы DarkStone добраться до таких же позиций в чартах, ему нужно долго вышагивать тернистыми тропками. Скажем так, если по субъективным оценкам Диабло вполне тянет на 10 баллов (по десятибалльной системе, разумеется) и звание «непреходящая классика очей моих», то DarkStone – это где-то 8 с маленьким хвостиком и просто «очень хорошая игра». А в остальном... Да, похожи они как две капли, и скрывать тут нечего. Ну и что с того? Удачный слепок с оригинала – это совсем неплохо. Особенно если он сделан со знанием дела и на совесть.



СЛЕЗНАЯ*СЮЖЕТНАЯ*КАНВА

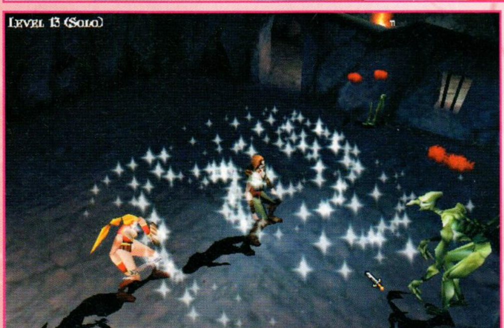
Strength, Magic, Dexterity и Vitality... Не смейтесь, но это основные характеристики персонажей в **DarkStone**. Знакомо? И это только начало, за которым следует музыкальная тема основного города, по стилистике заточенная под тристранские напевы – та же акустическая гитарка и готические минорные мотивы. А включающаяся клавишей tab карта, накладываемая прямо на изображение? А состояние оружия, которое обозначается знакомым «durability x/y»? А вопли умирающих тварей, столь похожие на предсмертные хрипы Dark Ones? А красные иконки испорченного оружия или доспехов в углу экрана? Обобщим – это Диабло. Чуть прикрытый маской трехмерности, но, все равно, без проблем узнаваемый.

И можно было бы поставить на **DarkStone** крест, если бы не целый ряд искрометных нешаблонных находок и плеяда новаторских идей, которые были с легкой руки разработчиков привнесены в игру. Вот о них-то в основном и поговорим. А для затравки начнем с сюжетной ветви, которая достаточно красива, в меру изыскана и в оригинале занимает приблизительно пять страниц. Первоисточник указан в шапке статьи, а мы ограничимся лишь сжатым изложением.

Итак, действо **DarkStone** разворачивается на мистической земле Ума (Uma). Доселе в этих землях зыбкий и призрачный мир, который, как известно, лучше доброй ссоры, поддерживала Калиба (Kaliba), божественное создание женского пола. Кроме богини за порядком приглядывали Драконы и жители лесов – Друиды.







Время шло, и Зло все ближе и ближе проникало к сердцу Умы, несмотря на все усилия могучих защитников этих земель. Сгинули в небытие Драконы, почти исчезли Друиды, преданиями стали Кентавры, Импы, Феи, Спрайты (эй, это такие летучие озерные дюймовочки, а не «имидж-фри» напиток!) и другие обитатели Умы. Дело закончилось масштабной и кровопролитной битвой, в которой злые силы во главе с Беспощадным Потрошителем (Grim Reaper) одержали верх. Эта мрачная эпоха получила название Заката Умы.

Но, естественно, победы была не полной. Калиба сумела сохранить от смрадного дыхания смерти некоторые земли и призвала в стражи уцелевших в войне друидов. Для повышения обороноспособности богиня создала Сферу Времени (Time Orb), основой которой послужили семь слезинок, упавших с ее божественной щеки. С помощью артефакта Добро, наконец, восторжествовало, и опять на Уме наступил период Расцвета. Война закончилась. Армия распущена. Оружие давно поржавело на складах... Остался только еще один чип – (с) Шварценеггер.

Чтобы мощь Сферы не была использована в неправильных целях, Друиды решили разбить ее на семь слез-кристаллов и отдать эти кристаллики на сохранение Стражам. Задача Стража состояла не только в бдительной и неустанной охране вверенного объекта, но и в подготовке достойного преемника. Последний должен был занять место наставника после его смерти и продолжить славное дело. Но при этом каждый из Стражей знал, что наступит день, когда за кристаллом явится герой с «чистым сердцем» (цитата).

День, разумеется, настал. Плохие предания, вообще, редко не сбываются. На этот раз беда пришла с черным волшебником, нарекшим себя Драак (Draak), а в миру известного как Дракил Танан (Drakil Tanan). Некромант нашел некоторые книги о черной магии, считавшиеся утерянными или уничтоженными, и с завидным рвением принялся изучать их. Он провел много лет в секретных библиотеках и научился не только повелевать нечистью, но и попутно обрел бессмертие.

Началом новой войны можно считать тот момент, когда Драак уничтожил монахов, которые пытались остановить его. После этого он открыто заявил о своих темных далеко идущих планах. Первым пунктом в них значилось союзничество с Потрошителем, ну а остальные были следствием первого.

На этом обрываем нить предыстории, так как дальнейший ее ход кристально ясен: собираем по частям Сферу и айда по некромансеровскую грешную душу. Мир его праху.

8 АЛЬТЕРНАТИВ ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОГО ЭГО

DarkStone, равно как и Диабло, относится к жанру rogue, т.е. на 90 процентов это action и на оставшуюся часть – RPG, причем в самой незамысловатой трактовке. Поэтому неудивительно, что создать в **DarkStone** собственного персонажа невозможно, и пусть вас не смущает кнопка «create a character». Она на самом деле дает лишь возможность выбрать одного из восьми жестко обозначенных персонажей.

Итак, первое отличие **DarkStone** от Blizzard'овского блокбастера – это восемь стартовых персонажей вместо трех. Причем, обратите внимание, они подразделяются на четыре наиклассических AD&D класса: воин, маг, вор, клерик. На каждый класс приходится по представителю от обоих полов, например, среди работников меча и топора присутствуют воин и амазонка, среди магической братии – чародей и волшебница и так далее. Замечательно, наше «нет» половой дискриминации. Персонажи одного класса почти идентичны, т.е. амазонка ни в чем не уступает воину и vise versa. Впрочем, некоторые исключения по части скиллов имеются, например, для класса волшебников.

Плавно подходим ко второму смелому решению создателей **DarkStone** – играть надо сразу за двух персонажей. Другими словами, ваше виртуальное эго в **DarkStone** немного... э-э-э... двулично. На этом пока остановимся, оставив на будущее разговор об одновременном управлении двумя подопечными.

Как и в Диабло, статистика по каждому персонажу постоянно отслеживается и обновляется. Единожды создав героя и прокачав его на сингле до солидного уровня, можно потом выбрать своего любимца вновь (уже прокаченного) и лихо проскакать по подземельям, наиграно удивляясь: «И чего это раньше меня на пятом уровне так легко валили?». Так было в Диабло. А **DarkStone** на поверку оказывается по этой части куда более прозорлив. Во-первых, героя можно без проблем выбрать и для multiplayer (если не изменяет память, то в Диабло экспорт из сингла в мульти был запрещен, и приходилось заниматься прокачкой персонажа на каком-нибудь «direct connection», никуда, разумеется, напрямую не подсоединяясь, и лишь после этого отправляться на battle.cheater.net). Во-вторых, специально предусмотрены три вида сингл-игры: для свежеиспеченных героев, для героев с уровнем 20 и выше и для героев с уровнем 30 и выше. Разница между ними в основном заключается в количестве experience points на каждый килограмм веса заваленного монстра.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ «D»

Диабло был спрайтовый и двумерный. **DarkStone**, соответственно, полигонный и трехмерный. Спорная точка зрения, но выставлять трехмерность **DarkStone** как однозначное преимущество над двухмерностью Диабло мы бы не рискнули. Да, повороты камеры и масштабирование – это удобно. Да, сложные динамические эффекты с освещением – это красиво. Да, полигоны – это ныне модно. Но пререндеренные картинки – они все же покрасивее будут. Да и системные требования падают на порядок, а то и на два.

Кстати, раз уж затронули эту скользкую тему с системными требованиями. Совет – не наступайте повторно на грабли, которые попались нам под ноги: **DarkStone** требует видеокарту с 4Мб памяти, не меньше! Попутно ему нужен процессор не ниже P233, а лучше что-то из серии Pentium II и ускоритель в придачу. Последний, правда, не обязателен, но без него на не слишком быстрых машинах будет туго.

Но к делу. Преимущества, которые дает трехмерный engine игры, очевидны. В первую очередь, это возможность подобрать оптимальный ракурс, причем для его выбора достаточно лишь клавиш управления курсором. С какого-то момента начинаешь пользоваться ими автоматически, умело заставляя камеру вращаться или менять фокусное расстояние по собственному вкусу. Второе важное преимущество – это снятие проблем несоответствия реальной экипировки персонажей с их внешним видом. Для полигонных фигурок не требуется предварительного обсчета, и все делается «на лету». Ну а про красоты с корректным освещением (в том числе и динамическим), тенями (симпатичными) и прочими трех-





мерными достижениями даже и говорить не нужно. Есть скрины – они все сами скажут.

Впрочем, не все гладко. Даже можно сказать, все несколько угловато – и подземные лабиринты, и некоторые постройки, и модели персонажей, на которые разработчики поскупились накинуть лишнюю сотню полигонов. Вот, например, у жрицы (priestess) отсутствует та часть ноги, что выше колена. Бедро, то бишь. Может, у жриц так принято или это извращенная жертва богам? Но не будем придираться, тем паче, что на такие мелочи не слишком часто обращаешь внимание.

Подытоживая разговор о визуальном исполнении **DarkStone**, просто скажем – достойно. Несколько простовато, но достаточно симпатично. Впрочем, не трехмерность есть основной козырь игры. Изюминка совсем в другом...

ИХ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАНЕТСЯ ДВОЕ

Героев два. Два совершенно равнозначных героя, которых нужно окружить любовь и заботой. А чем они отплачивают за родительскую любовь? Давайте разбираться.

На самом деле управляете вы только одним героем. Второй в это время бегает за ведущим. Но выбрать в качестве этого самого ведущего вы можете любого из пары персонажей! Короче говоря, формально никакой дискриминации между героями нет.

Реально она, конечно, будет. Небольшая, но будет. Один из героев наверняка станет «любимчиком», и ему будет перепадать бОльшая часть вырученного в боях экспириенса (который, кстати, не делится поровну, а достается тому, кто непосредственно валил монстра), а «нелюбимец» удосужится сомнительной чести исполнять обязанности полевого доктора или орудия магического прикрытия. Ладно, это мы утрируем.

Про базовые характеристики героев уже говорили. Теперь о скиллах. Каждому классу уготовлено по семь способностей, причем часть из них дублируется для некоторых классов (например, скилл master of arms), а такой скилл, как learning, вообще доступен всем. Единственными двумя ограничениями по получению скиллов является текущая золотая наличность и уровень персонажа. Если достаточно и того и другого – направляйте стопы в город и обучайтесь у всезнающего Master Dalsin, работающего на манер «деньги ваши – скиллы наши». Помните, мы говорили про примитивную трактовку RPG? Вот один из примеров. По сути, скиллы в **DarkStone** – это практически те же заклинания, только по-другому названные.

Раз затронули заклинания, то давайте поговорим чуть подробнее. Количественно – 32 штуки, качественно – по пять уровней на каждое (чем выше уровень, тем, соответственно, повреждений наносится больше, а маны расходуется меньше). Набор достаточно стандартный, за исключением, пожалуй, спелла transformation (который был, вероятно, навеян Hexen), превращающего противника в цыпленка. Полный перечень заклинаний смотрите в Прохождении на последних страницах этого номера.

После повышения уровня (кстати, если щелкнуть на портрете героя правой кнопкой, то откроется панель статистики и inventory; среди прочего там будет индикатор, показывающий, сколько еще осталось набрать экспы до следующего уровня – удобная штука, однако!), персонажу дается... а вот и не пять, а целых шесть очков на распределение по основным характеристикам. Мана и жизнь при этом, разумеется, восстанавливаются.

Вот что более всего удивило – так это действительно очень удобное управление персонажами. Точнее, даже не столько само управление ведущим, сколько поведение ведомого. Никаких затыков или закупорки в проходах не было замечено, даже при откровенных провокациях с нашей стороны. Если ведомый мешает передвижению ведущего, то он заблаговременно(!) отходит. В общем, удобно, очень удобно. Давненько ничем таким приятственным разработчики не баловали.



Еще очень удобная возможность – выставление сопровождающему автокастинг какого-либо заклинания. И это еще не все – дополнительно указывается, сколько именно маны можно тратить на такой автокастинг.

И еще две находки по части интерфейса, которые сразили наповал. Ну, если автоматический бой (т.е. когда достаточно единожды щелкнуть на противнике для начала поединка) мы еще восприняли как должное (даром что ли так критиковались бесконечные щелчки мышью в Диабло?!), то возможность отправить своих героев к ключевым местам на карте одни щелчком мышки – это уже было действительно сногсшибательно. Все на самом деле просто – в специальной вызывающейся менюшке отмечаются ключевые точки (вход/выход с подземного уровня, местоположение NPC и т.д.). Достаточно щелкнуть на ней – и наши герои без лишней траты времени отправятся туда! И пускай они иногда двигаются боком или задом – главное, что это очень практичная и очень нужная находка. Десять баллов, господа разработчики!

Впрочем, есть в **DarkStone** и самоочевидные промахи. Например, в отличие от Диабло, персонажей в **DarkStone** требуется: а) кормить; б) периодически укладывать на боковую. Питание подопечных, кроме дополнительной головной боли, ничего в себе не несет, так как персонаж более сытый от персонажа менее сытого ничем не отличается. Но в конец оголодавший герой начинает терять хит-поинты (как при отравлении). Следовательно, нужно запасаться едой, следовательно, нужно забивать далеко не бесконечную inventory всяким съедобным хламом... До сих пор не понимаем, к чему этот рьяный реверанс в сторону классических RPG, где кормежка персонажей была неотъемлемым элементом игрового процесса? Ведь в этих самых ролевиках были и испорченные рационы, вызывающие отравления, и заклинания create food, и... Да много чего там было, а главное – царила совершенно иная атмосфера – неторопливая, обстоятельная, размеренная. Там такие детали были очень к месту, а вот зачем их привносить в девяносто процентный action? Вопрос.

А со сном проще – это просто альтернативный способ восстановления хит-поинтов вкупе со спелл-поинтами. Тоже не смертельно нужная штука, так как potion'ов обычно хватает с избытком. Да и отдохнуть в теплой компании монстров обычно не получается.

ТРИСТРАМ ГЛАЗАМИ DARKSTONE

Несмотря на то что каждая новая игра заново генерирует карты, структура игрового мира не меняется. Незыблемыми остается связка из основного города, четырех наземных локаций (ardyl, marghor, ormar, serkesh), плюс тридцать один(!) подземный уровень. Последние объединены в семь блоков по четыре уровня и восьмой финальный блок из трех уровней.

В городе представлен полный тристрамовский сервис (кузница, волшебная лавка, идентификационная лавка, аптека и т.п.), а также кое-какое дополнительное обслуживание. Например, названная возможность выучить новые скиллы или усовершенствовать выученные у Master Dalsin.

Но есть в местной столице умельцы, о которых Тристрам и не мечтал. А именно – пара музыкантов на центральной площади. Если кинуть им несколько золотых, то ребята сыграют (и споют!) вам очень мелодичную и ласкающую слух песню. Нет, честное слово, это потрясающе, как бы комично ни смотрелись переборы лютниста (если это не лютня, то просим простить за некомпетентность) под звуки соло на электрогитаре с «дисторшеном». И вообще, музыка в **DarkStone** на высоте – темы мелодичны, а большинство треков исполняется на «живых» инструментах. Вся музычка, кстати, записана в формате .mp2 с качеством, очень близким к CD.

Квесты. Знакомая картина – подходим к NPC (не обязательно к тем, что стоят около домов), и они тут же с охотой делятся своими проблемами. За решение проблем сулят золотые горы, которые, как правило, оказываются небольшими холмиками в 10.000 золотых. Для каждой новой игры выбирается случайным образом восемь основных квестов из двадцати двух возможных. Точно так же генерируются два десятка дополнительных квестов, связанных с нахождением особо мощного оружия, брони или амулетов/колец.

Кузнец в городе может не только чинить/покупать/продавать оружие, но и совершенствовать имеющееся. Стоит такой апгрейд довольно прилично (а 5.000 золотых для начала игры – кругленькая сумма) и к тому же уменьшает максимальную прочность оружия. Но возможность, тем не менее, занятная.

Кстати, апгрейд полезен и по той причине, что в **DarkStone** не так много оружия. Причем не только в сравнении с Диабло. Скудность выбора ощущается сплошь и рядом – грубо говоря, получается по паре конкретных разновидностей на каждый вид вооружения: пара дубин, пара мечей, пара алебард, пара топоров и т.д. Маловато будет! С броней, увы, такая же история.

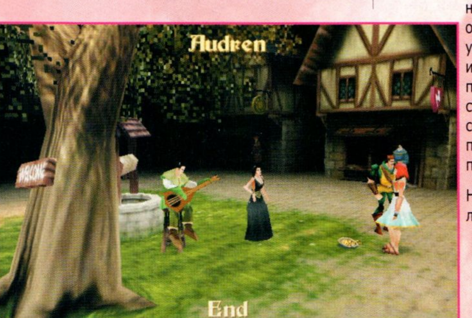
РЕЗЮМЕ

Хорошая игра. Это точно. Почти шедевр, если забыть о Диабло Первом и ничего не знать о Диабло Втором. Быть может, мы подошли несколько лояльно и не стали сильно акцентировать внимание на недостатках игры, а их, увы, немало. Начиная от проблем чисто технических (судя по отзывам из форумов, игра не подружилась не только с нашим Canopus Pure 3D, но и с более прогрессивными современными 3D картами) и заканчивая откровенно «слизанными» находками Диабло и непутевой поддержкой multiplayer (в котором, кстати, можно управлять лишь одним игроком). Да что там говорить – есть и откровенные баги, когда, например, ведомый упорно не хочет драться с противником (хотя и включен автобой), а лишь охает и ахает от получаемых ранений. То же касается и монстров, которые иногда встают напротив персонажа и тупо на него пялятся. В этим случае приходится привлекать к себе внимание непопулярными способами...

Но в целом очень и очень неплохо. До появления Diablo II – хит сезона, однозначно!

P.S. Дополнительную информацию о ***DarkStone*** *ищите в Прохождении в этом номере.*

СИ REVIEW



ДОСТОИНСТВА

Много очень удачных доработок к Diablo, высокая replayability

НЕДОСТАТКИ

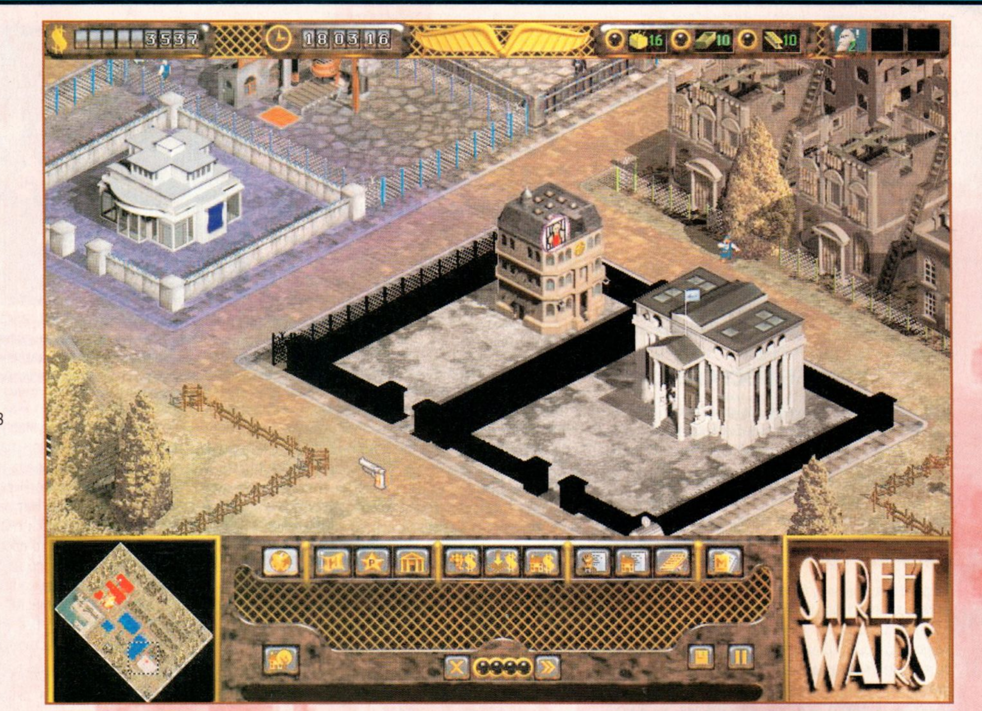
Увы, слишком похож на оригинал

РЕЗЮМЕ

Трехмерная копия Diablo с качеством выше среднего

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS



Платформа: PC
Жанр: real-time strategy
Издатель: Infogrames
Разработчик: Studio 3
Требования к компьютеру:
P-166, 32 Mb RAM, Win`95/98

STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

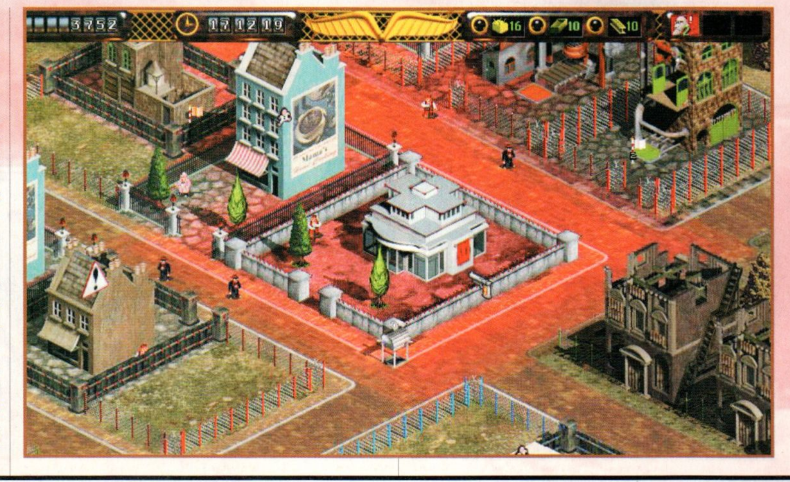
Александр **Щербаков**

Выпустив на свет Constructor, резко добившийся внушительной популярности, ребята из Studio 3 решили немного расслабиться, отдохнуть и с новыми проектами подождать. Через некоторое время их, чего следовало ожидать, начала бить мысль, что неплохо бы делом заняться и еще денег заработать - кушать почему-то человеку иногда хочется. Самой простой путь - продолжать дело своего самого известного продукта, прибыль стабильно появится, а народ будет доволен, ведь концепция Constructor ничем плохим игроку не грозит.



На самом деле **Street Wars: Constructor Underworld** нельзя назвать сиквелом в полном смысле слова. Скорее, это нечто вроде ответвления оригинального Constructor, повествующего, как следует из названия, об уличных войнах. **Street Wars** – такие (или похожие) имена не изобретательные и лишенные воображения компании обычно любят давать очередным тупым стрелялкам собственного разлива. Название чаще всего дает исчерпывающее представление о содержании игры, игровом процессе и художественной ценности всего проекта. Но к **Street Wars** от Studio 3 все это отношения не имеет. И с изобретательностью у компании вроде пока все нормально, и новое творение к тупым недоделкам никак не отнесешь.

Обо всем, в общем, говорит сочетание слов Constructor Underworld. Ролевушники, наверное, сразу представят себе темные и мрачные подземелья, вспомнят о чем-нибудь вроде Ultima Underworld и пустятся в долгие рассуждения о том, какие нехорошие субъекты обитают в славном своей жестокостью городе Мензоберранзане. Но в данном случае имеется в виду совсем другое. Studio 3 решила сделать на основе своего громкого продукта игру, посвященную становлению человека на криминаль-





ной арене и соперничеству конкурирующих бандитских организаций. Временной отрезок для этого был подобран тоже соответствующий – на дворе 20-30-е годы нашего века. Пора начинать творить свой противозаконный бизнес. Хотя если есть деньги на взятки, то законным становится все.

С точки зрения графического оформления **Street Wars** практически не изменился со времен своего предшественника. Маленькие красивенькие зданьица, совсем маленькие рабочие и гангстеры... Это достаточно мило и красиво, несмотря на то, что иногда желаешь ну хотя бы трехмерности, чтобы карту можно было крутить как угодно и масштабировать. С другой стороны, часть проблем, вызванных «плоскостью» игры, разработчики довольно успешно решили. Прячущегося за зданием человечка можно увидеть включив частичную прозрачность зданий, а потому, в принципе, и без модных кручений камерами и выбора точки обзора можно обойтись.

Street Wars: Constructor Underworld достаточно легко и плавно вводит нас в игру, предлагая каждому сначала нечто вроде тренировочных миссий, только после которых начинаются настоящие серьезные задачи. Для начала деятельности требуется участок земли, арендованный у мэрии, который предоставляется с самого начала, но которого совершенно недостаточно. Докупать новые «шесть соток» придется довольно-таки регулярно, потому как без имеющегося в наличии свободного пространства построить ничего, как вы сами понимаете, нельзя. Да, некоторые, возможно, удивятся, что в игрулке про мафию надо чего-то строить, но это именно так. Вы что хотели – это стратегия на основе Constructor, а потому просто бродить и стрелять во всех, понятное дело, здесь не придется. Мы налаживаем серьезное дело, по сути строим даже свои небольшой город. Здесь во многом даже чувствуется родство серии (уже серии) игр от Studio 3 с Sim City и прочими проектами от Maxis.

В **Street Wars** существует несколько уровней строений – от самых примитивных до самых навороченных, которые вы строите для получения дохода и для его защиты. На цементном заводе производятся железобетонные блоки, что позволяет вам апгрейдить здания, на фабрике – куча полезных бытовых приборов, жизненно необходимых для всяких пивных, и все в таком же духе. Основные здания вы заказываете у мэрии, подгоняете рабочих, и они начинают его строить. На первых порах вы, например, зарабатываете на жизнь, отстраивая нечто вроде закусочных, в которые наведываются клиенты, принося тем самым прибыль. У каждого здания должен быть свои съемщик, в обязанности которого еще и входит производство детей, становящихся позже членами вашей организации. Их гонят в штабквартиру, где из них можно слепить «специалиста» в какой-то области. Изначально каждое живое существо у вас на службе считается рабочим, которого вы имеете возможность конвертировать в жильца для нового здания или же в ремонтного рабочего. Нужны нам и головорезы, но их производство стоит дороже – гоните эдак штук пять в штаб и производите из него одного полноценного гангстера. Магия небось. Или просто естественный отбор. Все юниты тоже делятся по уровням развития, что, естественно, влияет на их способности. У бандюг, например изменяется оружие, и вооруженный дробовиком товарищ пятого уровня значительно мощнее гангстера мелкого пошиба, вооруженного лишь ножичком.

Отстраиваться спокойно и жить, копя денежки, вам не придется. Ни один приличный конкурент криминального мира не потерпит ваших успехов в подпольном бизнесе и попытается навредить чем только сможет. А потому стрельбы и рейдов для уничтожения зданий противника в будущем будет предостаточно. Все действие происходит в real-time, а потому шевелиться вам придется вовсю. Надо и за противником следить, и от посягательств отбиваться, и расширяться во всех направлениях, да и за жильцами в домах следить тоже нужно, ведь если случится пожар или что-то подобное, от дома ничего не останется. Тушить надо, а для этого необходимо активизировать ремонтников, что бывает непросто в условиях общего хаоса и набегов конкурентов. Кроме того, неплохо бы и взяточки полиции выдавать, мэрии арендную плату отчислять. У нас тут не соскучишься. Полиция, кстати, иногда к вам для профилактики будет наведываться. Заберет какого-нибудь квартиросъемщика, уведет его в тюрьму, а здание опечатает на некоторое время. Службы охраны порядка в **Street Wars: Constructor Underworld** это нечто вроде стихийного бедствия в SimCity ;).

Возможно, кого-то это огорчит, но на самом деле, устраивая дела вашего преступного объединения, вы работаете не на себя, а «на дядю». Вы-то, конечно, спите и видите себя в роли могучего Дона Корлеоне (или Дона Пети Иванова), но в **Street Wars** это не так. Сверху к вам идут четкие приказы, которые вы выполняете. Нет, вы, конечно, можете их и не выполнять, но тогда вас ждет очень интересная и поучительная заставочка, повествующая о вашей дальнейшей судьбе. Обязательно посмотрите.

Street Wars: Constructor Underworld относится к тем играм, которые поначалу не производят особенного впечатления, но уже спустя полчасика захватывают игрока целиком и полностью. Назвать средненькой игру от Studio 3 и Infogrames язык не поворачивается. Хорошо, интересно. Разработчики могут отправляться отдыхать дальше, на хлеб они себе заработали.

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Очень мило, достаточно интересно и красиво. Любопытная концепция игры и юморное отношение к гангстерскому делу.

НЕДОСТАТКИ

Кому-то, может, не понравится графическое оформление игры, а кому-то она покажется немного нудной.

РЕЗЮМЕ

Продолжатель дела Constructor, достойный вашего внимания.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



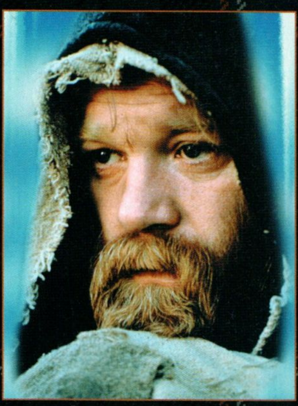


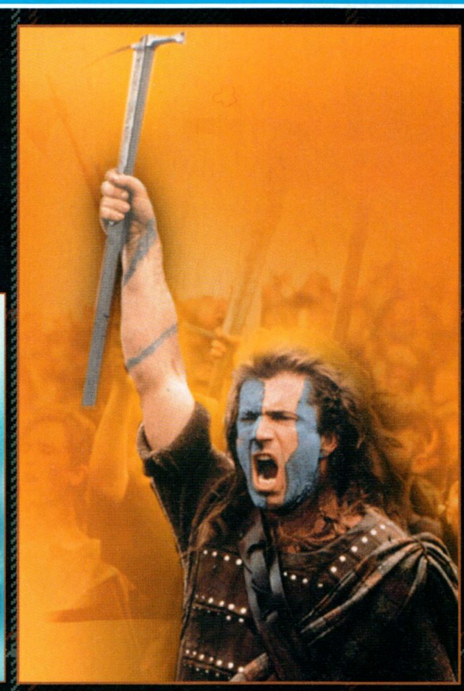
ИГРУШКА В КЛЕТОЧКУ

BRAVEHEART



Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Eidos
Разработчик: Red Lemon Studios
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 Mb RAM, Win`95/98
Онлайн: www.eidos.com



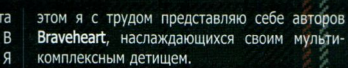


BRAVEHEART

Дмитрий Эстрин

В то время, как добрая половина редакции азартно и со вкусом резалась в великолепный Soul Calibur, я был вынужден корпеть над унылым порождением перезревшей девелоперской мысли (это не дискриминация платформы! просто так получилось...). Физиономия Мела Гибсона, изредка появляющаяся на экране, в конце концов стала бесить. Пребывая в чрезвычайно мрачном расположении духа, начал искать виновников далеко не самого радостного события - появления на свет божий страшной игрушки Braveheart. Как выяснилось, таковых не оказалось. Мы не виноваты (по крайней мере, за себя отвечаю). Не виноваты и разработчики, которых при всем желании нельзя назвать халтурщиками. И уж точно ни в чем не виноват Мел Гибсон, которому в игре отводится весьма символичная роль...

Вопреки распространенному мнению ребята из Red Lemon Studios нас не обманули. В **Braveheart** есть все, о чем говорилось ранее. Я специально проверил по официальному списку features. Другое дело, что ждали мы точно не того монстра, что получили в результате. Главная отличительная черта **Braveheart** – сложность. Точнее, усложненность. Авторы взяли изначально простую идею Defender of the Crown и благополучно похоронили ее под новоизобретенной системой игрового процесса. Тот же самый War of the Worlds, который, как вы помните, был далеко не самой простой игрой, по сравнению с **Braveheart** представляется чем-то очень примитивным и недалеким. Охватить одним взглядом то, что нам предлагается в злосчастном творении Red Lemon Studios, просто невозможно. Глубина игрового процесса кажется невероятной, но самое ужасное заключается в том, что глубина эта наигранна, искусственна, притянута за уши и никому, на самом деле, не нужна. При



этом я с трудом представляю себе авторов **Braveheart**, наслаждающихся своим мультикомплексным детищем.

После всего вышесказанного у читателя могут возникнуть неверные представления о предмете разговора... По крайней мере, в ближайшем будущем я предполагаю появление фанатов **Braveheart**, поскольку в игре есть все для этого (чего там только нет...). Другое дело, что вряд ли ею заинтересуется кто-либо кроме фанатов... Тут в одном из писем читателей в «Обратной Связи» прозвучала весьма интересная мысль, что, мол, игры становятся простыми и красивыми, а это плохо. К сожалению, согласиться я с этим никак не могу, но автору сего изречения искренне рекомендую **Braveheart**. Поскольку игра эта совсем не простая и даже не красивая. Потратив несколько часов на изучение tutorial, я понял, что игра посвящена достаточно странной категории геймеров, которые способны наслаждаться одной такой штучкой на протяжении года.







Чтобы как можно короче рассказать о том, что такое есть **Braveheart**, нужно в очередной раз вспомнить пресловутый Defender of the Crown, в который я, помнится, резался на героическом Commodore 64. Там, значит, все основное действие разворачивалось на карте Англии, разделенной на отдельные области. Каждая область приносила определенный доход, который можно было тратить на два типа воинов. Второй режим игры представлял туманный прообраз real-time стратегии (это когда две армии сталкивались). По сути дела это все. **Braveheart**, на самом деле, мало чем отличается от Defender of the Crown. Действие, правда, разворачивается не в Англии, а в Шотландии, но зато примерно в то же самое время. Цели и методы их достижения, в принципе, те же самые. Между тем, в **Braveheart** помимо основной карты, на которой, собственно, происходит все действие, существует два десятка дополнительных экранов, каждый из которых чрезвычайно важен... Экономика... Вот мы так плавно и незаметно подобрались к самому главному. Я все никак не могу понять, зачем в стратегиях нужна экономика? В смысле, ТАКАЯ экономика? В War of the Worlds или, скажем, в Civilization все было в десятки, сотни раз проще! Может быть, вы наивно полагаете, что в случае с **Braveheart** экономический аспект игры лишен условностей? Как бы не так! К примеру, создается впечатление, что в шотландском городе кроме кузниц и пекарен ничего не было. Поскольку основное действие разворачивается именно вокруг них. Распределить крестьян и ремесленников по роду занятий... В интерфейсе, серьезно отягщенном шотландским дизайном может разобраться, наверное, только шотландец. Хотя сильно в этом сомневаюсь. Банальное перетаскивание людишек из одной графы в другую превращается в чрезвычайно сложное занятие благодаря изощренной фантазии авторов, которых в этом случае я понимать отказываюсь. А теперь объясните мне разницу между четырьмя видами булок, которые могут приготовляться в пекарне. И разницу между несколькими десятками дубин, мечей, топоров и еще каких-то малопонятных порождений средневекового ВПК. А заодно попробуйте добиться от своих ремесленников именно того, что вам нужно... В 90 случаях из 100 вопросы отпадут сами по себе. Теперь обратим наши взгляды на такую сверхважную в средневековом государстве вещь, как торговлю. По-моему авторы уделили ей чересчур много внимания. Судите сами. Хотите вы, к примеру, послать торговый караван в соседний город. Гм... Помнится в той же Civilization это было очень просто. А тут... Для начала вы попадаете на экран торговли. Затем выбираете город, с которым хотите вступить в экономические отношения. Потом выбираете тип каравана. Потом – решаете, сколько человек послать вместе с караваном. Только потом (!) вы решаете, что этот караван будет делать – продавать или покупать. Затем в зависимости от того, что вы решили, вы должны перетащить деньги в караван (и даже это вовсе не так просто, как можно подумать). Потом вы должны еще что-то сделать, и только потом вы сможете послать этот злосчастный караван куда подальше безо всяких гарантий того, что он куда-нибудь вообще попадет. Это ли не маразм! С таким же успехом можно было бы заставить игрока выбирать колеса для повозки или, скажем, тип корма для лошадей, которые их потащат... Микроменеджмент – великое дело, но не будем уподобляться веселым ребятам из Red Lemon Studios. Кроме всего прочего нас заставляют любоваться на то, как этот караван перемещается по карте. Зрелище убогое до такой степени, что его обсуждение стоит временно отложить.

А как же real-time сражения? На что похожи гигантские трехмерные пейзажи? Действительно ли бои глобальны и динамичны? Ну, не стоит так спешить. Для начала нужно попасть на экран, посвященный армии, затем попытаться переместить крестьян в специальную графу, затем попробовать вооружить их, потом... Ладно, будем считать, что со всеми формальностями закончено и мы все-таки столкнулись с противником. На первый взгляд, все красиво. Радуют наконец-то ставшие полигонными юниты, удивляют гигантские пейзажи и диапазоны масштабирования. Потом все постепенно проясняется. Гигантские пейзажи однообразны до невероятности. Деревья, холмики и речки абсолютно ничем друг от друга не отличаются. Топором рубленные воины на самом деле близнецы. Возможно, даже роботы, поскольку кто еще может производить такие механические движения? Вся эта трехмерность, заключающаяся в свободном вращении местности с помощью мышки, не нужна. Оригинальные ракурсы, которые разработчики старательно демонстрировали на скриншотах, совершенно неудобоваримы с точки зрения игрового процесса. Что-то есть, когда две армии сталкиваются на поле боя, но это «что-то» исчезает после пяти минут игры. Управлять юнитами теоретически можно, но достаточно сложно и также не особенно нужно. Автоматические формации – эффектно, но лишено смысла, учитывая медлительность наших вояк.

Как ни странно, меня не приводит в умиление тот факт, что разработчики использовали данные российских спутников о территории Шотландии и воплотили их в игре с величайшей точностью. И я серьезно сомневаюсь, что в восторг от этого придет человек, там проживающий. Реалистичность не должна идти в ущерб игровому процессу – это золотое правило разработчики почему-то проигнорировали... Значительно лучше было бы, если бы авторы игры позаботились о графическом разнообразии.

Игра забита множеством ненужностей, и это раздражает. «Доступны пятнадцать кланов, лидеры которых отличаются разнообразными характеристиками,» – истинная правда. Вот только печалит забывчивость авторов, которые почему-то не рассказали своим потенциальным поклонникам, что сколь-нибудь серьезное значение имеет только одна-единственная характеристика. Так что кроме нее лидеры кланов отличаются друг от друга разве что только своими рожами.

Несколько слов об интерфейсе. Учитывая то, что большую часть игрового времени мы должны проводить в таблицах и основной карте, остается только удивляться, что мешало художникам и дизайнерам сварганить что-нибудь более приличное. Основная карта, по которой медленно ползают какие-то малопонятные мелкие значки, производит вообще страшное впечатление. Зато ее можно масштабировать... Утешение слабенькое, зато у разработчиков есть дополнительная причина для гордости – карта у них, понимаешь ли, масштабируемая.

Очень странно, что динамичная, в принципе, идея получило столь сухое воплощение. Уверяю вас, что с фильмом игра не имеет практически ничего общего. За исключением, быть может, тематики, имен и Мела Гибсона. Тот же Defender of the Crown с буквально «никакой» графикой был в сотни раз драматичнее. Хоть и проходился минут за сорок. Нет, в **Braveheart** есть масса неожиданностей, вот только подчинены они убогой игровой системе, а потому не вызывают практически никаких эмоций, а если и вызывают, то только отрицательные.

Вы будете смеяться, но творение Red Lemon Studios вовсе не такое плохое, как можно было бы подумать. Подобных игр достаточно много, и к некоторым мы относимся весьма благосклонно. Просто **Braveheart** чуть-чуть другого уровня. Он более претенциозен, и порой в нем хочется искать какие-нибудь революционные элементы игрового процесса. Возможно даже, что они есть. Но есть в природе также такая штучка, которую западные журналисты называют playability. Это оценка того, насколько игра приспособленна, собственно, для игры. Braveheart для этих целей приспособлен плохо. Можно долго говорить о том, насколько хорошо удалась попытка авторов создать в игре реалистичную модель средневекового хозяйства, но к чему весь этот реализм, когда Braveheart не вызывает никакого интереса... Можно было бы смириться с корявым интерфейсом, неудачной графикой и осложненным игровым процессом, был бы только интерес. Впрочем, понятие это весьма субъективное, поэтому вовсе не оно было решающим в оценке Braveheart. Если вы фанат, вам точно понравиться. Фанатам, в принципе, вообще все нравится...

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Удачная идея, оригинальная организация игрового процесса, реалистичность.

НЕДОСТАТКИ

Чрезвычайно усложненный игровой процесс, корявый интерфейс, местами жуткая графика.

РЕЗЮМЕ

Скорее всего, многим игра не понравится. Но тем, кому понравится... Заранее прошу прощения!

5.0

1	VIDEO
0.5	SOUND
2	INTERFACE
0.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

ВНИМАНИЕ!

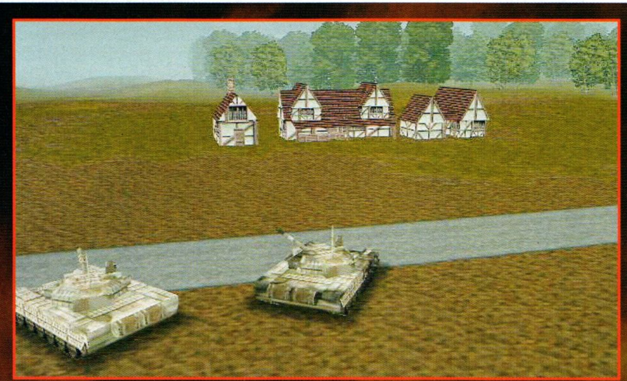
в продаже с середины сентября

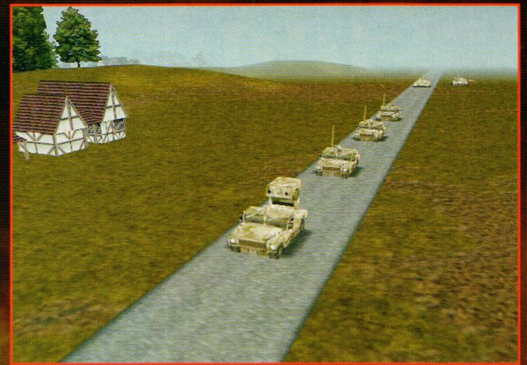


Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN



КИТАЙСКИЙ *СИНДРОМ*





Платформа: PC
Жанр: 3D real-time strategy
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 Mb RAM и 3D-акселератор или P-233 MMX, 64 Mb RAM
Сеть: LAN, Internet
Онлайн: http://www.redstorm.com

Русский с китайцем – братья навек?

«Нашей целью было дать возможность игрокам ощутить вкус командования отрядом на поле боя, когда победа или поражение зависят от решений, которые должны приниматься за доли секунды,» – говорит генерал Фрэнкс.

FORCE 21

Вячеслав Назаров

Полагаю, нет нужды представлять читателю такую компанию, как Red Storm Entertainment. Я не буду говорить, что, помимо разработки игр, фирма занимается и их штамповкой на секретных заводах техасщины. Разумеется, вы не узнаете и то, что именно этой организации мы обязаны появлением на свет шедевра, который открыл новый горизонт в жанре FPS (first-person shooter) и имя которому Rainbow Six. Зато вам представляется возможность поближе познакомиться с очередным хитом от Red Storm Entertainment. Компания решила показать все, на что она способна в жанре стратегий в реальном времени, выпустив недавно в свет Force 21. Для вящего успеха к созданию милитаристской игры был привлечен бодрый старичок Фредерик М.Фрэнкс мл., являющийся по совместительству отставным генералом армии США.

У ДАЛЕКИХ БЕРЕГОВ АМУРА ЧАСОВЫЕ РОДИНЫ СТОЯТ

Сюжет **Force 21** – это песня, которая, к сожалению, явно написана под влиянием мощных психотропных препаратов. Или, что впрочем одно и то же, благодаря американским СМИ, успешно занимающимся промывкой мозгов своих граждан. Сейчас вы поймете, почему я пришел к такому выводу.

В ближайшем будущем уровень развития военных технологий в области ядерного оружия достиг небывалых высот. Но и противоракетные системы стали практически совершенными, что свело на нет возможность сколько-нибудь успешного применения крылатых и хвостатых ракет, несущих на своих горбах смертельные боеголовки. Но нелепо полагать, что борьба за мир во всем мире достигла своего идейного завершения. Напротив, человечество вернулось к пониманию того, что наиболее эффективными в настоящее время являются небольшие мобильные силы, оснащенные по самому последнему слову техники. Шанс доказать это на практике появится довольно скоро...

В 2015 году начнется очередная мировая война. Дело в том, что по замыслу буржуинских сценаристов республики бывшего Советского Союза во главе с Россией продолжат свой стремительный полет в бездну хаоса, вызванного перманентными экономическим, политическим и всеми остальными кризисами. В это же время Китай окончательно превратится в супердержаву, растущую не по дням, а по часам.

И вот однажды в 2015 году Китай осознал, что своих собственных ресурсов ему катастрофически не хватает, а у соседних России и Казахстана их и так слишком много. Поэтому наши низкорослые соседи решили, не мудрствуя лукаво, захватить Казахстан, а заодно для начала и часть России, что и начали немедленно претворять в жизнь.

Только-только наша Родина собралась было расправить свои гордые плечи, как из-за моря-океана прилетели американцы спасать нас от китайских орд. Не спрашивая нашего согласия, их **Force 21** – армия информационного века, стала сражаться с супостатами, мечом и огнем насаждая разумное, доброе, вечное.

Таковы социально-политические реалии, в которых предстоит оказаться игрокам, решившимся испытать себя в качестве командира армии будущего. Чтобы будущим Багратионам и Жуковым не было очень грустно сражаться на стороне дяди Сэма, разработчики великодушно предоставили им выбор: Китай или США. России в списке активных участников боевых действий нет...

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ В СТЕПЯХ КАЗАХСТАНА

В связи с тем, что **Force 21** является 3D RTS, разработчики были вынуждены перенести все действия на тщательно смоделированные 3D-карты России, Казахстана и Китая. Благодаря использованию новейших спутниковых технологий, к которым имеет неофициальный доступ глава Red Storm Entertainment Том Клэнси, игроки будут сражаться на виртуальных полях, которые в точности копируют реальные географические районы. Пейзажи, созданные дизайнерами, заслуживают высоких похвал. Не знаю, соответствует ли действительности месторасположение тех или иных лесных массивов или небольших озер, дачных поселков и военных баз, но их графическое воплощение находится на высоком уровне. Текстуры, используемые в **Force 21**, делают модели военной техники, да и всех остальных объектов, чрезвычайно симпатичными. Анимация машин смерти тоже не вызывает особых нареканий, хотя до сего момента я и не представлял, что танки могут так шустро носиться по холмистой местности, при этом с огромной скоростью вертя башнями. Хотя, возможно, сказывается недостаток у меня военного образования. Сами разработчики заявляют, что всей командой посещали Национальный Тренировочный Центр (National Training Center) и все по очереди катались на танках и бронетранспортерах, чтобы как можно более точно отразить их в своей игре. Пиротехнические эффекты из серии взрывов, пожаров и прочих маленьких солдатских радостей выполнены достаточно неплохо, хотя ничего нового они в себе не несут. Довольно приятным моментом явилась возможность сознательного нанесения ущерба объектам, наполняющим игровую Вселенную: уничтожить можно любой домик или строение, повстречавшееся на пути к светлому будущему.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

На протяжении 30 миссий одиночной игры (по 15 за Китай и США) и на 10 картах, предназначенных для многопользовательских баталий, в **Force 21** командирам маленьких армий придется сражаться не на жизнь, а на смерть. Для этого в их распоряжении окажутся до 16 взводов. Взвод представляет собой скопление какой-либо техники, над которой можно проводить самые разнообразные военные эксперименты. Игрокам предоставляется возможность выбрать тип построения, в котором будут кататься его подчиненные (например, клином, как журавли, или гуськом, как ежики). Это бывает очень важным при выполнении тех или иных заданий: охрана мостов, конвоирование грузовиков с пивом, форсирование бурных рек требуют совершенно особен-

ДОСТОИНСТВА

Высокое качество графического оформления. Удобство управления виртуальной камерой. Разнообразие механических юнитов.

НЕДОСТАТКИ

Нелепый сюжет. Руководить можно лишь целыми отрядами. Практически не уделено внимание пехоте. Привязка камеры к юнитам.

РЕЗЮМЕ

Неплохая стратегическая игра, которая, если закрыть глаза на проамериканский сюжет, сможет стать хорошим подарком любителям 3D RTS.

7.5

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ных формаций. Командир может определить, будут ли его подчиненные открывать огонь, едва завидев противника, или постараются до последнего сдерживать свои эмоции. В любом случае, управлять придется взводами, являющимися основными боевыми единицами в Force 21. Игроки смогут переформировать любой отряд, чтобы создать специальное подразделение для выполнения какой-нибудь миссии. Если в распоряжении великого стратега окажется меньше 16 взводов, то он самостоятельно может создать новое боевое подразделение, выделив для него бойцов из других отрядов. Таким образом в игре существует единственная возможность управления конкретным экипажем, заключающаяся в создании взвода, состоящего из одной боевой машины.

После того как вас познакомят с заданием (этот процесс весьма напоминает Rainbow Six), и вы тщательно изучите данные разведки, придется приступить к работе с кадрами. В вашем распоряжении окажется кучка офицеров, которым предстоит командовать вашими взводами. В зависимости от задания необходимо назначать и командиров, отличающихся своими характеристиками. И вот, наконец, маленькая армия готова к бою.

Все действия, как было сказано выше, происходят в 3D-окружении, но при этом всегда остается возможность переключиться на «стратегический вид», то есть карту уровня, дабы оценить обстановку и определить свои дальнейшие действия. Делать это придется довольно часто, так как виртуальная камера в Force 21 «привязана» к юнитам, и полетать по окрестностям, чтобы выявить скопления врагов и разузнать другую, не менее важную информацию, не представляется возможным. Сделано это, по словам разработчиков, для того чтобы игрок мог видеть именно то, что видит командир данного взвода. Довольно спорное решение, но справедливости ради стоит отметить, что сама камера обладает неплохим AI, который делает очень удобным наблюдение за своими бойцами. Что касается AI противников, то он, как ни странно, находится на достаточно высоком уровне, что становится заметным уже после первых миссий.

ТАНКИ, ВЕРТОЛЕТЫ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ



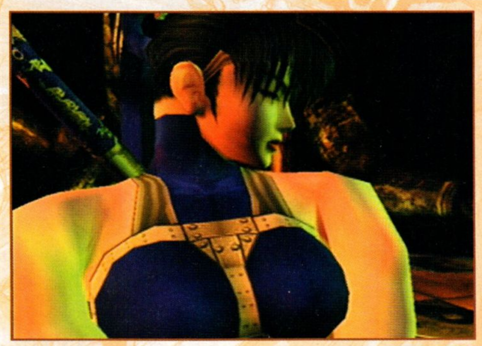
Список подручных средств Force 21, при помощи которых вам предстоит одержать победу над кровными врагами человечества, впечатляет. Сразу стоит отметить, что вся военная техника, участвующая в игре, существует и в действительности. Причем характеристики стальных махин полностью соответствуют реальным, не зря ведь консультантом игры стал отставной солдафон. Например, среди танков можно встретить российские Т-72 и Т-90, американский M1A3, китайский Norinco 90-III. Данная техника является основной ударной силой в Force 21. Сочетание мощной брони и высокой огневой мощи позволяет им с легкостью прорывать защиту противника, неся смерть и хаос в его ряды. Но перед тем как бросаться в атаку, необходимо собрать как можно более точную информацию о силах врага. С этой функцией отлично справляются легкие бронетранспортеры, к которым относятся отечественный БРДМ-3, американские M998 и M1026, китайский WZ-550 и несколько других машин. Они вооружены противотанковыми и противовоздушными системами, что, вкупе с высокой маневренностью, делает их довольно опасными противниками. Большую услугу командирам спецвойск может оказать артиллерия. Китайская XN-203 и мулюканский Crusader эффективно справляются с заданиями по уничтожению вражеских укреплений и огневой поддержке наступательных операций. Однако подобной мощью надо распоряжаться очень аккуратно, так как можно очень просто накрыть огненным саваном свои отряды, решившие устроить неожиданное наступление. В игре кроме наземных боевых машин встретятся и летающие механизмы, представленные вертолетами, такими как AH-64D Apache, производства сами знаете кого, и Cheetah, родом из Китая. Винтокрылая техника очень полезна в тех областях, где не могут пройти наземные части, а также для стремительных ударов и диверсионных операций в тылу врага, что обеспечивается значительной огневой мощью и очень высокой маневренностью. Не обошлось в Force 21 дело и без средств электронной войны. К ним в первую очередь относится результат мук творчества пентагоновских работяг – M1037. Подобные механизмы выступают в качестве радаров, параллельно создавая помехи для вражеской радиолокационной техники. В игре также встречаются довольно мирные машины, которые предназначены для снабжения войск топливом и боеприпасами, ремонта и прочего сопровождения своих боевых товарищей. В американской армии этим занимается грузовик под кодовым названием M977, а для китайцев подобную работу выполняет MAN SX 2000. Наконец, очень важная роль в Force 21 отводится инженерным войскам. В наступательных операциях они помогают преодолевать препятствия, возникающие на пути непобедимых армад. Штурм вражеских позиций без поддержки стройбатовцев почти наверняка обречен на поражение. Если же противник теснит нас со всех сторон, то здесь имеет смысл предложить строителям, наоборот, взорвать пару мостов и соорудить несколько минных полей, что хоть немного сдержит наступающих супостатов.

СЮЖЕТ – ПЛОХОЙ, ИГРА – ХОРОШИЙ.

Все-таки Америка чувствует угрозу с Востока. Проявляется это даже в компьютерных играх, таких как Force 21. Безусловно, обидно, что Россия выставлена в данном произведении американского народного творчества в качестве беспомощного государства, которое не в состоянии справиться с нашествием какого-то несколько миллиардного Китая. Не слишком приятно играть и за китайцев, помогая им, словно Мальчиш Плохиш, захватывать родные земли. Но если взглянуть на Force 21 с технической точки зрения, то она представляет одной из лучших 3D-RTS на сегодняшний день. Тому Клэнси и его Red Storm Entertainment удалось создать игру, обладающую более чем неплохой графикой, удобным интерфейсом, оригинальной идеей боев с использованием целых взводов. Играть или не играть? Решать вам.



КРАСОТА *ДОБЬЕТ* МИР






Платформа: Dreamcast
Жанр: файтинг
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Кол-во игроков: 1-2
Онлайн: www.soulcalibur.com



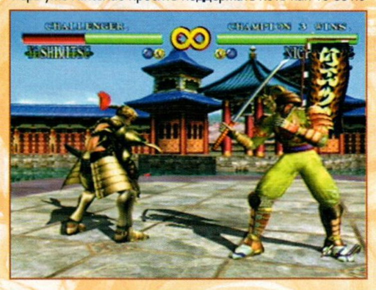

SOUL CALIBUR

Борис Романов

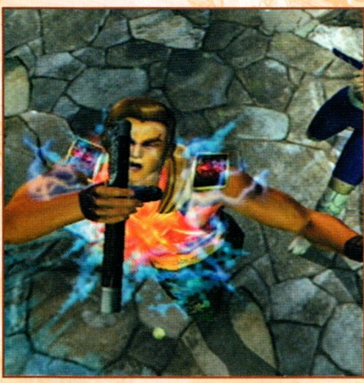
Если есть у Namco какая-то одна, но самая характерная для нее черта, то ей безусловно станет зависть. Сначала к Nintendo, которая могла в свое время без особого сожаления послать ее куда подальше со своими требованиями по пересмотру договора о сотрудничестве и тем самым на долгих пять лет лишить ее почетного места одного из самых уважаемых издательств в мире. Затем к Sega, которая не менее наглым образом смогла сместить ее из авангарда разработчиков игр для автоматов в стан догоняющих прогресс. Всем им Namco уже отплатила сполна за перенесенные ранее унижения...



Став первой крупной компанией, поддержавшей в свое время PlayStation, она смогла вновь привлечь к своей продукции внимание игроков всего мира, заставив теперь уже Nintendo просить поддержать хоть как-то ее новые форматы. Беспардонно копируя все начинания Sega, но адресуя их типичным владельцам до предела раскрученной и, при этом, довольно мощной PlayStation, Namco смогла создать иллюзию, что именно ее произведения являются самыми-самыми лучшими.



Но теперь все это в прошлом: теперь мы завидуем Square, которая ничего не сделав для становления PlayStation, таким же наглым образом заняла место Namco в списке самых важных для благополучия Sony компаний, опять оттеснив ее в так называемый «второй эшелон». Помните сколько шума вызвало решение Square покинуть Nintendo и выпустить свою седьмую Final Fantasy на формате от Sony? Помните как мы все этой игрой восхищались, не говоря ни единого слова о ней самой? Namco тоже захотела такой славы. И она ее получила, а заодно напомнила всем, и в особенности Sony, что за каждый неверный шаг в сторону Namco всегда последует расплата. А что она для этого, собственно говоря, сделала? Да, практически ничего. Просто-напросто сделав неожиданный для всех нас шаг и анонсировав **Soul Calibur** не на предназначенную для нее PlayStation, а на новенький Dreamcast, Namco накалила страсти до предела и заставила нас затаив дыхание ждать развязки событий. А когда игровая общественность поняла, что к выпуску этой игры Namco относится со всей серьезностью, шумиха вокруг нее достигла такого размаха, что любой, пусть и самый невинный критический взгляд на эту драку стал вызывать настоящую бурю негодования. В результате сегодня трудно найти такой журнал, который не назвал бы **Soul Calibur** идеалом и не поставил бы ему на своих страницах высшую оценку. И сегодня также трудно найти хоть один игровой журнал, который поставил бы **Soul Calibur** высший бал действительно за дело, а не под воздействием



умело устроенной нехарактерным тандемом Sega-Namco шумихи. Мы, наверное, будем первыми.

Итак, в основе выпущенного недавно на Dreamcast **Soul Calibur**`а лежит одноименная драка, выпущенная год назад компанией Namco на игровых автоматах, использующих в своей основе разогнанную и обогащенную гораздо большим объемом оперативной памяти PlayStation. Тем не менее, уже в то время она выглядела не ахти как красиво и поэтому, даже при всех ее неоспоримых достоинствах, не смогла добиться действительно внушительной популярности. Этому, несомненно, также помог и тот факт, что ее предшественница – драка Soul Edge (Soul Blade) заслужила себе не самую лучшую репутацию, причем вполне заслуженно. Только вот **Soul Calibur** – это не Soul Edge 2, а практически совершенно другая игра, в которой Namco действительно постаралась на славу дополнить стильный внешний вид своего самого красивого творения достаточно качественным содержанием. Начнем с того, что, во-первых, боевая система Soul Edge в SC была полностью переработана и обогащена гораздо большей «глубиной», чем, скажем, в третьем Tekken`е. Ушли в прошлое автокомбы для дебилов, а возможности персонажей теперь стали действительно богатыми, а не до неприличия убогими (не в пример тому же Soul Edge). **Soul Calibur** смог по-настоящему объединить в себе неподражаемый стиль Soul Edge и вполне достойную и, при этом доступную каждому пню боевую систему Tekken`а. При этом игра осталась вполне оригинальной, впервые внедрив в файтинг полную свободу перемещения, которая не мешала бы игровому процессу, а наоборот добавляла бы в него необходимую «глубину» (в отличие от, например, Tobal`а). Тем не менее всего вышеперечисленного никогда бы не хватило драке от Namco для того чтобы она могла занять достойное место в списке самых-самых игр всех времен и народов. Виной же тому послужило отсутствие в основе **Soul Calibur**`а, как и в основе породившего его Tekken`а, сбалансированных героев и по-настоящему глубокого игрового процесса. Безусловно, такие эфемерные понятия, как баланс и глубина, для армий поклонников разных Mortal Kombat`ов и Tekken`ов абсолютно ничего не значат. Для нас и, слава Богу, еще для нескольких миллионов игроков, именно эти два слова являются определяющими при оценке того или иного проекта. И не видеть бы **Soul Calibur**`у всех тех наград, которые он обязательно в этом году получит, если бы не одно но.

Точно так же, как Sony`вский Gran Turismo, новый продукт от Namco выезжает не за счет положенного в его основу гениального игрового процесса, которого, к сожалению, мы в этих играх не заметили. В них главная роль была отведена различным дополнениям, трансформированным разработчиками в главную достопримечательность этих продуктов. Именно продуктов, причем нацеленных строго на массовое потребление. Продуктов, без всякого сомнения, отличающихся отменным качеством, которое заметно всем, а не одним лишь ценителям жанра.

Качество же **Soul Calibur**`а проявляет себя с первой же минуты, проведенной за этой игрой. Его графика и дизайн поражают воображение, движения героев вызывают настоящий восторг, каждый из девятнадцати героев «убивает» наповал своей детализацией, а каждая из многочисленных арен готова готова вызвать благоговейный трепет у любого эстета. Перейдя к бою, игроки моментально поймут что к чему и уже через пару раундов смогут выделывать на арене такие кульбиты, каких мы еще нигде и никогда не видели. В общем, те чувства, которые рождает у рядового игрока **Soul Calibur** вполне заслуживают самой высокой оценки и именно они, а совсем не игровой процесс, заставляют нас вновь и вновь брать в руки джойстики и начинать «мочить» друг друга в заранее нечестном бою.

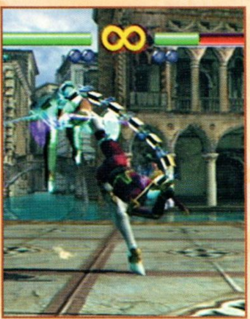
Но на этом прелести **Soul Calibur**`а не заканчиваются. За что действительно стоит поставить Namco памятник, так это за включение в ее последний проект, наряду с обычными для драк, пары вызывающих неподдельное восхищение режимов. Первый из них, получивший говорящее само за себя название «Интернет», еще покажет себя в бою, когда в середине сентября Namco начнет выкладывать на своем сайте различные, пока секретные, даунлоады. Второй же режим, получивший название Mission Batle, служит для **SC** тем же, чем служил режим Gran Turismo гонке под одноименным названием. Именно он превращает **Soul Calibur** из очень красивой, но слабой в multiplayer`е драки, в очень красивую и действительно интересную игру. Этот режим для одного игрока позволяет нам принять участие в куче различных миссий, большая часть которых позволяет нам по-иному взглянуть на последний проект Namco. На описание всех этих миссий мы могли бы потратить не одну страницу, поэтому ограничимся лишь тем, что скажем, что именно благодаря их разнообразию и продуманности **Soul Calibur** способен вызвать уважение даже у самого заклятого врага продукции Namco. Наградой же за выполнение каждой миссии станет присуждение вам определенного количества очков, которые вы сможете потратить на открытие огромного количества секретов, которые хранит в себе первая игра от Namco для Dreamcast. Этими наградами могут стать либо ценные сами по себе картинки персонажей, либо новые арены и герои, которые становятся доступны во всех режимах, либо просто новые костюмы для уже существующих персонажей. Иногда удается открыть и несколько новых побочных режимов, таких как, скажем, театр, в котором вы сможете посмотреть как грациозно исполняют свои пируэты все наши любимые герои. И именно из таких мелочей и складывается все великолепие **Soul Calibur**, которое способно вызвать восторг у любого игрока и помочь закрыть глаза на все несуразности положенного в его основу игрового процесса.

Михаил *Разумкин*

Обычно принято сравнивать вновь появляющиеся игры с уже существующими аналогами, но на Dreamcast не так много файтингов, а если говорить точно, то их вообще нет (произведения Capcom и SNK не в счет). Остается лишь третья часть небезызвестного Virtua Fighter. И здесь возникает еще одна проблема – драки от Namco и Sega всегда очень сложно сравнивать, так как первая всегда больше ставит на доступность игры массовому потребителю и визуальный эффект, а вторая на качество и «глубину» игрового процесса (зачастую забывая об игроках). Так вот, если все же сравнить VF 3 tb и **Soul Calibur**, то почти наверняка можно сказать лишь две вещи: Calibur заметно превосходит Fighter графически и является вполне доработанным продуктом, а не выпихнутым в спешке на рынок «гениальным шедевром». Превосходство графики в первую очередь касается прорисовки и детализации арен. Высокое разрешение позволило объединить в единое целое и трехмерное ближайшее окружение и плоский задний план, который вовсе не смотрится дешевой поделкой среди коллекционных раритетов, как в VF 3 tb. Конечно, модели персонажей также выполнены более качественно, но это не так бросается в глаза. Здесь поражает другое – как эти модели двигаются. Я, пожалуй, не видел ни одной игры, где движения персонажей были бы выполнены с такой реалистичностью. Но самое интересное, что всем этим удобно управлять даже на таком неудобном для драк (особенно выпускаемых Namco) джойстике Dreamcast, и это учитывая то, что в **Soul Calibur** можно не только отступать на шаг в сторону, но вполне свободно перемещаться вокруг вашего противника (еще один плюс в пользу **SC**). Что же касается доработанности игры, то это связано не только с наличием режима двух игроков и вполне приемлемого режима тренировки. Просто в **Soul Calibur** существует, кроме уже обычного для драк Team Battle и других, еще множество опций в меню, которые помогут вам скрасить скуку от бесконечных поединков. Остается поговорить о недостатках, хотя они довольно стандартны для драк от Namco (да и других тоже). В первую очередь это касается некоторой несбалансированности игрового процесса. В игре вполне обычна ситуация, когда вас начинают бить, а никак нельзя остановить этот процесс пока не прозвучит долгожданный «К О». Причем во втором раунде ситуация может измениться на противоположную, и уже ваш противник будет повержен тем же образом. Это мало мешает (а порой и помогает) при игре против компьютера, но вызывает бурное негодование у живых противников. Второй неприятный аспект – это внезапные приступы бешенства AI. Довольно вяло играющий компьютер вдруг начинает вытворять на экране что-то невообразимое, просто стирает вас в порошок на протяжении двух трех раундов, а потом, как будто смирившись с судьбой, вновь отдается вам на заклание.

Одним словом, несмотря на некоторые недостатки, Namco все же удалось выпустить великолепную по графическому исполнению и вполне добротную в игровом плане игру, уже вполне заслуженно занявшую брешь в списке файтингов (хороших) на Dreamcast , образовавшуюся после выхода Virtua Fighter 3 tb. Игру, которая поможет нам убить время, оставшееся до выхода второй части Dead or Alive от Tecmo.

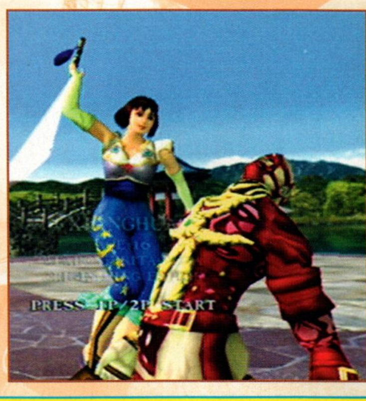








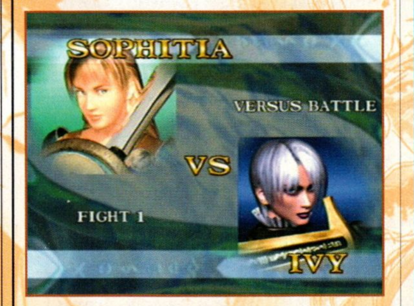




Подводя итог, стоит сказать, что Dreamcast`овский **Soul Calibur**, вцелом опрережает наголову все имеющиеся сегодня на рынке продукты этого жанра, и это при том, что в multiplayer`е он явно уступает более продуманному третьему Fighter`у. Однако последний факт, как уже было сказано выше, Namco смогла компенсировать всевозможными дополнениями, превращающими **Soul Calibur** не просто в голый файтинг, а в полноценную игру. И за это ей огромное спасибо.

На этом позвольте закончить и предать слово моим товарищам, которые вместе со мной решили поделиться своими впечатлениями от такой неоднозначной игры, как **Soul Calibur**.

СИ REVIEW



ДОСТОИНСТВА

Невероятное по своему качеству графическое оформление, отличное управление, огромное количество различных дополнений к вполне достойному аркадному файтингу, которые отлично компенсируют нижеперечисленные недостатки игрового процесса.

НЕДОСТАТКИ

Типичное для всех драк от Namco отсутствие баланса между персонажами, способное убить удовольствие от игры вдвоем. Более совершенная боевая система, чем в прочих проектах Namco в этом жанре, все еще не может на равных соперничать с трехмерными драками от Sega AM2 или с двухмерными драками от Capcom.

РЕЗЮМЕ

И все же, Soul Calibur – это Продукт с большой буквы, который благодаря только одной своей визуальной привлекательности, да наличия в нем всевозможных дополнительных режимов, до неприличия долго способен удерживать вас у экранов телевизоров. Если вы простите доставшиеся ему в наследство от Tekken`а ошибки – то вы получите не просто идеальный файтинг, но даже практически идеальную игру.

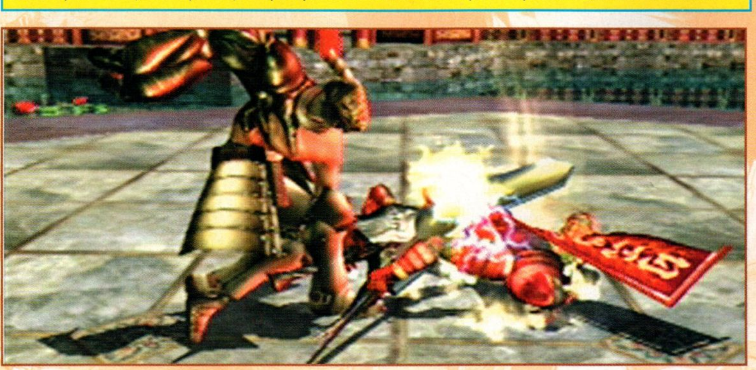
9.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Сергей *Овчинников*

Soul Calibur безо всяких сомнений является игрой нового поколения. Именно такой игрой, создание которой почти удалось Sega с ее столь же массовым, но несколько непонятным Sonic Adventure. **SC** – это феномен леденца со спрятанной внутри жевательной резинкой. Графическое великолепие, доступность и простота игрового процесса держат вас в напряжении на протяжении некоторого времени, после чего к сладкой части прибавляется спрятанная поглубже, чем это бывает обычно, глубина и продуманность. После чего, по идее Namco «жевание» игры может продолжаться сколь угодно долго. Разумеется, все это рано или поздно приведет к тому, что совершенно измученный потребитель в конце концов безжалостно выплюнет приевшуюся красотищу и отправится на поиски новинок. Но ведь именно такие правила навязывает нам игровая индустрия. Именно в такую игру как **Soul Calibur** могут играть как пятилетние дети, так и заматеревшие в заучивании стохитовых комб подростки. Удивительнее всего то, что, скорее всего, наблюдая за их боем вы даже не сможете выяснить, за какого героя играет суперпрофи. В этом и прелесть, и главная проблема игры. В отличие от комплексных, сложных, но, увы, мгновенно с выходом **SC** устаревших файтингов, в это творение неинтересно учиться играть. Все и так слишком доступно и слишком красиво с самого начала, чтобы пытаться выписывать смертельные пируэты и поражать воображение зрелищными ударами. Здесь красивый и, как правило, способный быть весьма эффективным удар «лежит» на каждой кнопке, или по крайней мере доступен путем введения очень простой комбинации. Любое действие противника (даже живого) легко прогнозируется: он будет бить. А как, куда, зачем – это уже совершенно неважно. Думается, Yu Suzuki несколько ошибался с определением жанра своей эпической Shenmue. Вот он, настоящий Full Reactive Eyes Entertainment. В таких условиях весьма большим сюрпризом является тот факт, что персонажи наделены хоть какой-то индивидуальностью (хотя и зачастую по нескольку раз клонированы с обязательным дубляжом в списке секретных героев), а некоторые из них требуют особого к себе подхода. Впрочем, в подавляющем большинстве случаев одна и та же тактика прекрасно работает на 90% персонажей. Играть в **Soul Calibur** – это все равно, что смотреть «Звездные Войны». Пусть все детали досконально изучены, примитивный сюжет достал еще пятнадцать просмотров назад, а заманчивая и туманная «серьезная» глубинная сюжетная линия никак не дает о себе знать, наплывая изредка слабенькими волнами, мы смотрим, смотрим, смотрим. Заслуга Namco в том, что теперь мы еще можем во всем этом участвовать. По-настоящему раздражает в **Soul Calibur**, как ни странно, лишь слабость проекта во всем, что не касается собственно игрового процесса. Благодаря весьма невысокому бюджету игры, несравнимому с деньгами, которые Namco обычно тратит на Ridge Racer`ы и Tekken`ы, напрочь отсутствует хоть мало-мальски приличный вступительный и заключительный ролики. Вместо этого в начале игры нас приветствует симпатичный, но очень халтурно сделанный ролик на движке, представляющий по очереди основных персонажей, а концовки вообще выполнены в фирменном Capcom`овском стиле и состоят из пары-тройки аляповатых скетчей сопровождаемый текстом, повествующем о том, как силы добра/зла победили. Вовсе не этого хотелось бы ждать от игры нового поколения. Вопреки всем правилам и привычкам, в новом Namco`вском шедевре форма вовсе не противоречит содержанию. За счет богатых игровых возможностей разработчики практически сумели компенсировать весь недостаток стиля и даже отделались при портировании на новую и очень мощную по сегодняшним временам систему малой кровью. Браво.

Напоследок хочется сказать, что при всей кажущейся несуразности и возможной несбалансированности игры, проблемы с **Soul Calibur** немедленно исчезают в тот самый момент, когда берешь в руки джойстик. С безумным увлечением и выпавшей от потрясающих эффектов челюстью отыграв в любом из режимов пару-тройку часов с приятелем, или в одиночку, потом удивляешься, что же ты такого в нем нашел. С сомнением вновь берешь в руки уже порядком поломанный джойстик, и опять, опять погружаешься в эту пучину великолепия. И конечно, дело не только в графике. Остается лишь еще раз восхититься способностями Namco и ужаснуться... подумав о будущих проектах гениальной компании.



(ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ)

HIDDEN&DANGEROUS

Платформа: PC
Жанр: тактический симулятор
Издатель: Take 2
Разработчик: Illusion Softworks
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 Mb RAM, Win`95/98
Альтернатива: Rainbow Six, Commandos





Дмитрий Эстрин

КАМПАНИЯ ТРЕТЬЯ

Миссия Четвертая

Цель: Бежать из трудового лагеря на бронетранспортере.

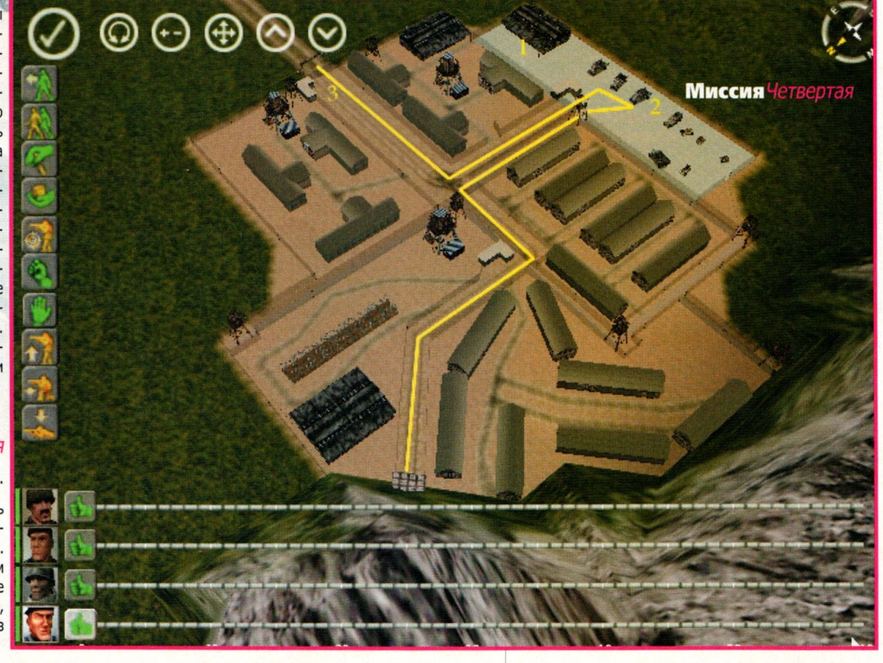
Прохождение: В брифинге перед миссией сообщается, что немецкая форма должна дать нам некие преимущества, но в чем они заключаются, осталось неизвестным. Либо фашистам решительно наплевать на знаки отличия, либо у них особое чутье на бойцов специального назначения. Так или иначе, в этой миссии нам придется несладко. Основная сложность заключается в наличии проволочных заграждений, которые, как ни странно, чрезвычайно затрудняют ведение прицельного огня. Единственным бойцом, услугами которого в этой миссии воспользоваться не придется, это пулеметчик. Ну а командир, автоматчик и снайпер составляют весьма эффективную команду при соблюдении некоторых весьма немаловажных условий. Прежде всего, продвигаться вперед следует очень медленно. Изучать открывающуюся территорию нужно очень аккуратно, буквально пиксель за пикселем. Фактически вы будете передвигаться по узкому коридору, и такое ограничение передвижения, в принципе, не позволит вам нарушить придуманный авторами сценарий. Немецкие солдаты раскиданы по всей территории, но если не нестись сломя голову и вовремя обращать на них внимание, то до стоянки, на которой располагается военная бронетехника, можно очень даже легко добраться. Кстати, будьте очень внимательны – рядом с будкой на территории стоянки помимо нескольких фрицев торчат баки с горючим. Да, и не забудьте подобрать несколько фаустпатронов ❶, расположенных там же. После этого залезайте в бронетранспортер ❷, забирайте пулеметчика и выкатывайтесь наружу ❸.

Миссия Пятая

Цель: Добраться до точки назначения.

Прохождение: Милая миссия. Очень приятно, что у авторов игры наличествует такое доброе чувство юмора. Начнем с того, что за нами на полном ходу едут два танка, что само по себе неприятно. А кроме всего прочего, удирать от них нам предстоит через настоящий ад в виде нескольких сотен немецких солдат и кучи бронетехники. Конечно, здесь есть множество хитростей, которыми спешу с вами поделиться. Прежде всего, следует перепрофилировать своего снайпера на автоматчика, вручив ему соответствующее вооружение и столько боеприпасов, сколько он сможет унести. Так, бойцы должны разместиться следующим образом: в кабине командир и пулеметчик, на установленном пулемете автоматчик и сзади бывший снайпер. Не мешкая, трогайтесь в путь. Маршрут будет очень прост: все время вперед по дороге. К сожалению, карты этого уровня в природе не существует, но, впрочем, здесь она не особенно сильно и требуется. Самое приятное заключается в том, что бронетранспортер неуязвим для автоматов и винтовок (в противном случае миссия была бы абсолютно непроходима). Не менее важно также то, что боезапас для установленного на бронетранспортере пулемета ничем не ограничен. Так что более-менее благополучно вы доберетесь до символических ворот с грозной вывеской, на которой написана всякая немецкая муть.

Далее начнется то, что достаточно сложно описать. Во-первых, машина начинает нещадно тормозить. Во-вторых, со всех сторон прут солдаты. В-третьих, на гигантском поле стоят два танка, проскользнуть мимо которых просто нереально. Лишь один-единственный раз мне удалось, отчаянно маневрируя, проехать мимо них. Вылезти из бронетранспортера и воспользоваться припасенной базукой также достаточно сложно. Начнем с того, что попасть из базуки по танкам можно лишь с не очень большого расстояния, то есть с такого, с которого вас легко уничтожит один из них. Кроме того, не стоит забывать о погоне. Посему сворачивайте к речке слева и бодренько, в полуперевернутом состоянии ползите вперед по берегу. Можно даже заехать в саму речку, только не очень глубоко. Только так вероятность того, что танки вас достанут, будет сведена к минимуму. Проехав наиболее опасный участок, выезжайте у болотных кустиков и продолжайте свой путь по дороге. После танков наибольшую опасность представляют фрицы, вооруженные фаустпатронами. Если у вас хватает рук и мозгов, то попробуйте одновременно управлять бронетранспортером и автоматчиком. Кстати, очень важно, чтобы автоматчик остался живым. В противном случае вам останется лишь полагаться на удачу. Продолжайте, не останавливаясь, ехать по дороге. Впереди вас будет ждать не только очередная порция шизофреников с фаустпатронами, но и развилка. Поверните налево и продолжайте свой путь по дороге. В скором времени вы встретите еще несколько танков, установленных на мосту. В принципе, они не так опасны, как предыдущие, и мимо них можно довольно просто проехать, но лучше, конечно же, не рисковать и в очередной раз повернуть налево. Еще па-



рочка километров через какой-то немецкий поселок, совершенно аналогичные трудности и методы их преодоления, и, в конце концов, вы неминуемо окажетесь на месте назначения.

Миссия *Шестая*

Цель: Отбить атаку немцев, улететь на самолете.

Прохождение: Гм... В этой миссии доброе чувство юмора авторов достигло прямо-таки гипертрофированных размеров. Скоро на этом небольшом пятачке будет не развернуться из-за доброй сотни немецких солдат да двух танков, которые старательно продолжают нас догонять. В то же время экипажу самолета необходимо дать время на подготовку к взлету, так что... В общем, выбора у вас нет. С танками мы расправимся просто: заминируем мост в указанных местах (М). Дело способны серьезно облегчить и противопехотные мины, но, к сожалению, слишком много их с собой взять не удастся. В помощь нам предлагается два крупнокалиберных пулемета ❶, ❸, но и у тех, к сожалению, боезапас ограничен. Вставайте в указанных местах и стреляйте при появлении отрядов. Начать игру лучше всего за снайпера ❷, которому в этой миссии отводится совершенно особая роль. Когда солдаты приблизятся, переключайтесь на автоматчиков. Если повезет, то отбить атаку вы сможете. Кстати, особое внимание обратите на посадку в самолет ❹ – можно очень даже просто утонуть.

КАМПАНИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

Миссия *Первая*

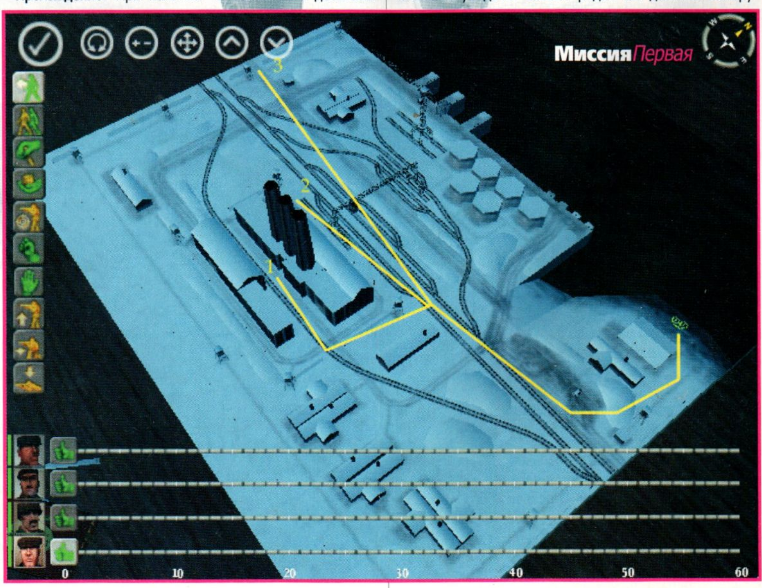
Цель: Установить два пеленгатора в указанных точках ❶,❷ и удрать.

Прохождение: Проще не бывает. В брифинге сообщается еще куча дополнительной мало нужной информации, но, в целом, если вам удалось пройти Hidden&Dangerous до этого момента, никаких сложностей у вас не возникнет. Самая большая проблема здесь – провести весь отряд до точки назначения ❸ за пять минут, после которых союзные бомбардировщики нанесут воздушный удар.

Миссия *Вторая*

Цель: Уничтожить архивы и антенну, затем смыться на грузовике.

Прохождение: При наличии четкого плана действий миссия вряд ли покажется вам сложной. В то же время существует множество хитростей, без знания которых вряд можно рассчитывать на успех. Начнем с того, что добраться до немецкой базы через лес равносильно самоубийству – лес очень хорошо заминирован. Посему нам остается лишь двигаться по горной дороге ❶. Когда в зоне видимости покажется лаборатория и военный городок, появятся первые гости. Для того чтобы предотвратить нежелательный исход, лучше всего уничтожать заразу в зародыше. Просто переключитесь на снайпера и спокойненько расстреляйте всех, кого сможете увидеть. Совсем рядом вы должны обнару-



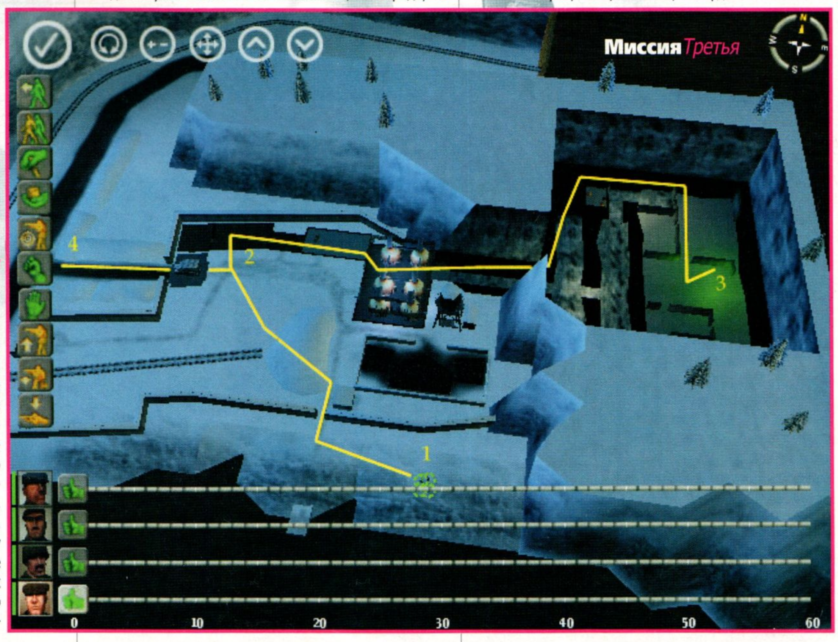
Миссия Вторая

жить более-менее приемлемый спуск, однако воспользоваться им пока рановато. Продолжайте двигаться по горной дороге до тех пор пока ни проступят ясные очертания антенны (А). Антенна эта имеет достаточно сложную конструкцию, и самым главным в ней следует считать крупнокалиберный пулемет. Постарайтесь уничтожить укрепления с максимально дальнего расстояния, в противном случае велика вероятность того, что ваш отряд в скором времени перестанет существовать. Когда вы убедитесь в том, что стрелять из пулемета больше некому, продолжайте свой путь непосредственно к антенне. Как ее уничтожить? Уж наверняка не с помощью динамита. Достаньте базуку, прицельтесь поточнее и бабахайте. После этого подберитесь к пулемету и добейте оставшихся в долине. Теперь самое время спускаться с гор и бежать напрямик в лабораторию ❷. В нее, как ни странно, надо зайти и взорвать изнутри. После того как вы это сделаете, садитесь в грузовик ❸ и уезжайте в указанном направлении ❹.

Миссия Третья

Цель: Уничтожить завод по производству тритиевой воды и смыться на грузовике.

Прохождение: Одна из тех миссий, в которых необходимо прилагать усилия всей команды. Итак, переключитесь на снайпера, соберите вокруг себя всех остальных и бегите через проход в заборе ❶. Перестреляйте всех, кого обнаружите, и очень медленно и осторожно подойдите к грузовику слева. Как только вы подберетесь к нему поближе, из охранного помещения ❷ выбегут несколько немцев, которые элементарно уничтожаются, если, конечно, вы были готовы к их неожиданному появлению. После этого заходите в охранное помещение и бегите направо. В следующих помещениях вы встретите еще немножечко немцев, но с тактикой ведения боя в замкнутых пространствах вы уже должны быть знакомы, так что особой проблемы они вам не составят (только не забудьте переключиться на командира). В конце концов вы должны оказаться у входа в пещеру. Это и есть секретный путь на завод, производящий в больших количествах тритиевую воду непонятно для какой цели. Бегите вперед, в конце поверните налево и будьте готовы к массированной атаке немцев. В принципе, если вы действуете слаженно со всеми бойцами отряда, то все должно получиться достаточно эффектно. Некоторые сложности возникнут в конце этого коридора. Дело в том, что слева находится небольшое охранное помещение с тремя солдатами, а справа собственно завод, на котором находится десяток солдат. Непосредственно перед этой «развилкой» следует отдать приказ бойцам двигаться вперед. Далее действовать по обстоятельствам. В девяти случаях из десяти обойдетесь без жертв, если, конечно, не будете отсиживать-



Миссия *Четвертая*

ся за стенкой. После этого обойдите завод, добейте уцелевших и закладывайте динамит около баков с тритиевой водой ❸. После этого рекомендую в срочном порядке смываться на улицу. На улице, кстати, нас будет ждать еще один сюрприз – очередная порция фашистов, неизвестно откуда взявшихся. Перебейте их, садитесь в грузовик и уезжайте ❹.

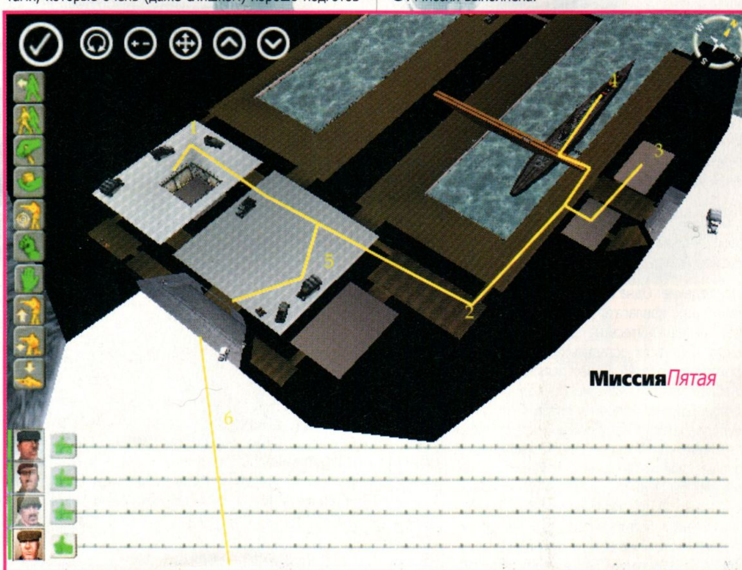
Миссия *Четвертая*

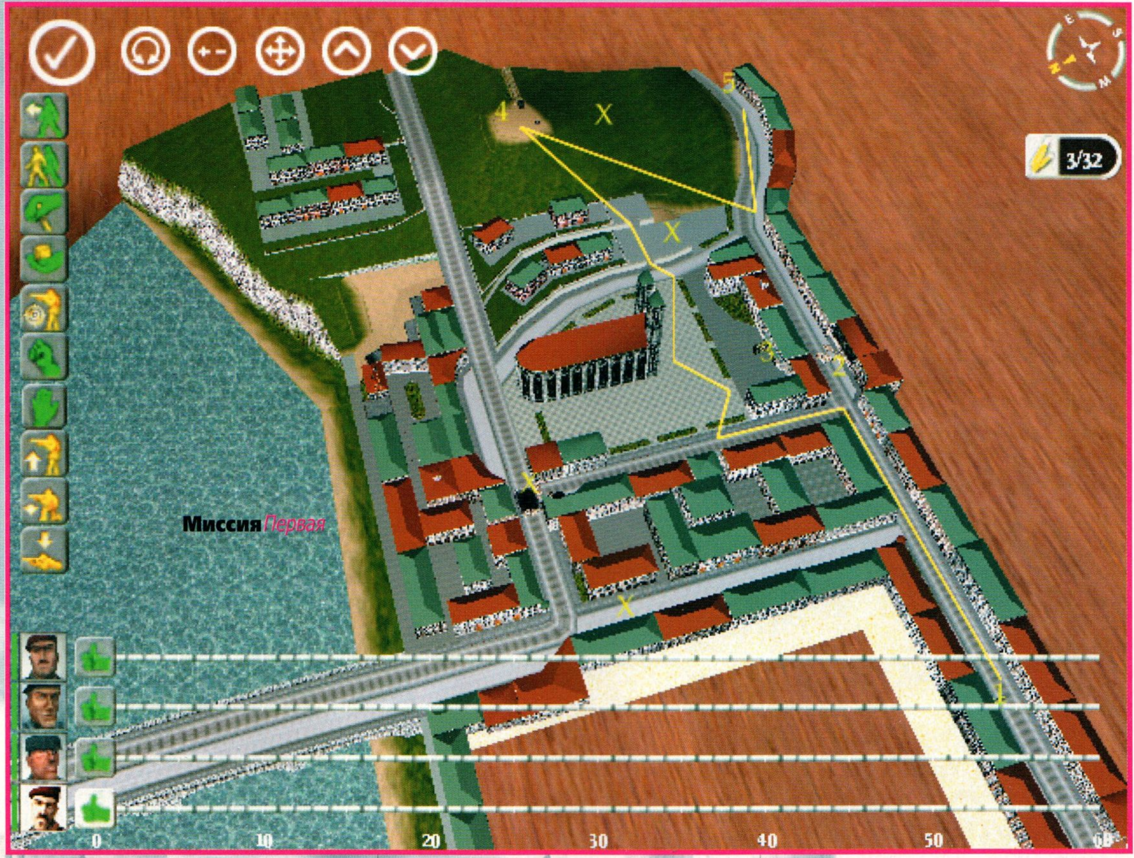
Цель: Найти путь в док с подводной лодкой.

Прохождение: Здесь секрет прохождения заключается в использовании тактической карты. Только не думайте отдавать через нее приказания бойцам! Все что вам нужно, это знание того, где вы в данный момент находитесь. Тактическая карта, несмотря ни на что, все же способна предоставить эти сведения. А ничего большего, по сути, и не нужно.

Итак, пусть командир прикажет бойцам двигаться за ним и бежит вперед. Заберитесь на снежный холм около дока и уничтожьте находящихся неподалеку солдат. Теперь осталось разобраться с кучкой придурков, которые толпятся около бункера ❶. Но с ними разговор будет короткий. Просто пустите длинную очередь по одному из грузовиков, там находящихся. Теперь – добро пожаловать в хаос! Кривая планировка бункера способна сбить с толку кого угодно, самое главное – остается непонятным, зачем она такая нужна. Так или иначе, если будете пользоваться тактической картой, не заблудитесь. Другая сложность заключается в том, что фашисты в этой миссии как-то особенно чутко реагируют на появление бойцов спецназа. Помнится, когда мы брали в плен Штейна на его же даче, было значительно проще. Может быть, дело в том, что теперь немцы, как правило, повернуты к потенциальному противнику мордой, а не задом? В общем, рекомендую держать ухо востро. При желании можете заглядывать во все помещения, но после красот немецкого штаба и уюта дачи Штейна вы вряд ли придете в восторг от чего-либо. Поэтому лучше всего сосредоточиться на выполнении своей основной цели.

Итак, самым наикратчайшим путем бежим к помещению, в котором сушатся немецкие шмотки ❷. Необходимая униформа, кстати, не на веревках висит, как это было раньше, а спокойненько лежит на столе. Переоденьте своих бойцов и вот в таком виде двигайтесь в кабинет к немецкому начальнику с настоятельной просьбой об отключении сигнализации ❸. Будьте очень осторожны перед входом в помещение. Как только вы откроете дверь, вам предстоит встретиться лицом к лицу с тремя фашистами, которые очень (даже слишком) хорошо подготовлены к встрече. Действовать необходимо следующим образом: прямо перед закрытой дверью попытайтесь расставить своих бойцов в линеечку. Ложиться и даже приседать не имеет смысла. После этого смело распахивайте дверь и стреляйте. Теперь можно и к начальнику. Начальник, как водится, начнет нас убеждать в том, что ему жить хочется, но это, в принципе, не важно. Когда вам сообщат, что одно из заданий миссии выполнено, пристрелите его и не забудьте захватить ключ, лежащий на столе. Теперь вы сможете открыть дверь, спуститься по лестнице и пройти через секретный тоннель в докь ❹. Миссия выполнена.





Миссия *Пятая*

Цель: Потопить подводную лодку и смыться на грузовике.

Прохождение: Объективно миссия сложная. И дело не в том, что врагов слишком много, хотя их действительно много, а в том, что практически в каждой стычке с ними мы оказываемся в крайне невыгодном положении. Посему действовать надлежит всей командой. Переключитесь на командира, прикажите бойцам двигаться за вами и как можно быстрее поднимитесь наверх ❶. От скорости зависит буквально все. Наверху стоят два немца, а непосредственно рядом с лестницей несколько бочек с горючим. Расправиться с ними следует также по возможности быстрее, только будьте максимально внимательны, помимо бочек с горючим в помещении находится масса самой разной бронетехники, которая имеет обыкновение замечательно взрываться.

Теперь переключитесь на снайпера и перестреляйте ребят в соседнем помещении. Подманить их к себе и свалить метким выстрелом в затылок все равно не удастся. В конце концов вы окажетесь перед двойными дверями ❷, за которыми наша цель – подводная лодка. Самое ужасное заключается в том, что, кроме подводной лодки, помещение буквально забито кретинами с автоматами. Выстройте перед дверьми свою команду и только тогда открывайте их (в смысле, двери). Повезет – отобьетесь без потерь. Кстати, не стоит забывать о двух окончательно оригинальных снайперах, которые сидят на самой подводной лодке.

Прежде чем заминировать вожделенный объект, не мешало бы проникнуть в охранное помещение ❸ и перебить там всех сволочей. Между прочим, там сидят очень резвые ребята, так что будьте максимально решительны. Теперь, предварительно оставив команду на берегу, можно забираться на подводную лодку и устанавливать динамит в отсеке с торпедами ❹. Тридцати пяти секунд должно с лихвой хватить, чтобы убраться из взрывоопасного места. Бегите на берег, хватайте команду и назад, в самое укромное местечко, из которого, однако, можно было бы увидеть великолепный фейерверк ❷. Потом, когда все закончится, советую зайти посмотреть, что вы там натворили. Теперь открывайте массивные двери, уничтожайте фашистскую нечисть с фаустпатронами, садитесь в грузовик ❺ и уезжайте восвояси ❻. Миссия выполнена, кампания закончена.

КАМПАНИЯ ПЯТАЯ

Миссия *Первая*

Цель: Найти дешифратор, вернуться назад.

Прохождение: Самая короткая кампания в Hidden&Dangerous способна поразить своей экзотичностью кого угодно. Избежим убогих сравнений с «Титаником», но в любом случае зрелище заслуживает определенного внимания. Скажем прямо: тонущий линкор превосходен! Если бы не моросящий дождик и не дурацкая мгла, которая, кстати, серьезно мешает не только эстетическому наслаждению полигонными красотами, все было бы превосходно! С другой стороны, цель миссии, на первый взгляд, может показаться совершенно издевательской, особенно учитывая размеры корабля: найти крохотный дешифратор. Примем также во внимание то, что нам даются исключительно туманные указания, следуя которым нужно обыскать вообще все помещения... Но, с другой стороны, зачем было бы нужно настоящее прохождение, если бы все в игре было просто и понятно? Итак, дешифратор находится в самом дальнем углу трюма. Нужно спуститься в самый низ корабля и идти в сторону, противоположную затопленным помещениям. Кстати, самая распространенная ошибка здесь – это когда игрок упрямо прется в воду, тщетно пытаясь нащупать брод. Почему-то все уверены, что дешифратор должен находиться в практически недосягаемом месте. А он, на самом деле, валяется на полу в тупиковой каморке, в которой, кроме него, вы обнаружите немецкого боцмана с автоматом. В общем, если бы ни неожиданно выскакивающие немцы, ни перекошенная геометрия (а как же – корабль тонет!) и ни гнетущий полумрак, все было бы чрезвычайно проще.

КАМПАНИЯ ШЕСТАЯ

Миссия *Первая*

Цель: Провести генерала в безопасное место.

Прохождение: Одна из самых замечательных миссий в Hidden&Dangerous. Достаточно большой кусок Праги выглядит настолько правдоподобно, что порой забываешь, что это все же игра... Итак, нам предстоит провести генерала в указанное на карте место. Собственно, существует великое множество различных вариантов прохождений этой миссии, я предлагаю наиболее простой и незамысловатый. На этот раз играть нам предстоит исключительно за снайпера. Техника следующая: впереди бежит снайпер, отстреливает появляющихся на горизонте немцев, затем возвращается, хватает команду с генералом и отводит в теперь уже безопасное место, после чего вновь убегает вперед.

Итак, переключитесь на указанного бойца и бегите вперед ❶. Рекомендую почаще останавливаться и смотреть вперед через оптический прицел. В скором времени вы сможете разглядеть впереди укрепления ❷, за которыми томятся немцы. Перебейте их и продолжайте бежать вперед, минуя первый поворот налево. А вот на втором стоило бы остановиться. Вы увидите совершенно аналогичные укрепления в конце этой улицы. Расправьтесь с немцами и... Кстати, у кого-нибудь из бойцов есть базука или фаустпатрон? Если нет, то вам придется не сладко, уверяю. Ну, а если есть, переключитесь на него и бегите к снайперу. За стеной дома справа от вас притаился один злобный танк ❸. Причем прячется он не где-нибудь, а в магазине, что, в общем-то, решающего значения не имеет.

Итак, осторожно, strafe`ом, выходите из-за стены. Как



только покажется кусочек корпуса, стреляйте. Прямое попадание, в принципе, не нужно, взрыв неминуемо уничтожит танк. Теперь наша основная цель – холм ❹, на котором установлено несколько пулеметов, а также внушительных размеров пушка, которая отчаянно шарашит по площади перед ратушей. Стоит ли говорить, что на холме сосредоточенны основные силы немцев. Переключитесь на снайпера и перестреляйте всех, кого только сможете увидеть на холме. После этого подбегите к ратуши и попробуйте прицелиться оттуда. Теперь самое время выводить остатки команды. Прежде всего избавьтесь от генерала... в смысле, оставьте его у ратуши. Теперь переключитесь на снайпера и прикажите команде двигаться за вами. Пока вы не добрались до холма, двигаться стоит медленно, постоянно останавливаясь и осматривая немецкие позиции. Разумеется, если вам повезет увидеть что-нибудь подозрительное, стреляйте. Кстати, солдат стоит искать не только на вершине холма, но и справа от него.

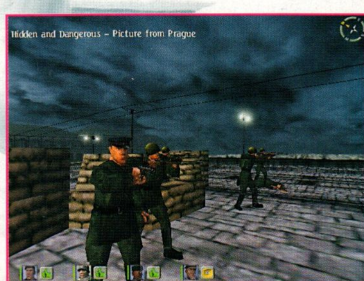
Когда вы и ваша команда поднимитесь по лестнице, остановитесь и переведите дух. В последний раз осмотрите холм через прицел снайперской винтовки, переключитесь на командира или автоматчика и... «Спасти рядового Райана» смотрели? Помните эффектный эпизод, в котором отряд уничтожает немецкие укрепления на оч-чень похожем холме? В фильме все закончилось достаточно печально, а вот в Hidden&Dangerous... Технология, между тем, точно такая же. Со всех ног бегите вперед, при появлении немцев стреляйте. Когда подберетесь на расстояние броска гранаты, бросайте. Возможно, сию операцию вам придется отрепетировать не один раз, прежде чем вы добьетесь положительного результата. Но ничего другого предложить не могу. Вернитесь к генералу, возьмите его с собой и бегите к указанному на карте месту ❺. А вообще рекомендую побродить по городу. Хотя бы для того, чтобы увидеть драматическую сцену расстрела или увидеть, как удирают от немцев участники восстания, или встретиться с силами Красной Армии. В брифинге почему-то сказано, что к советским солдатам лучше всего не подходить, потому как их, дескать, отличает непредсказуемость, но, на самом деле, это вполне безопасно. Проверено.

Миссия *Вторая*

Цель: Доставить генерала до указанного на карте места живым и улететь на самолете.

Прохождение: Последняя миссия Hidden&Dangerous... Учитывая характерные игровые особенности, она должна была бы быть сверхсложной. Вообще непроходимой. Однако это не так, и если ее что-то и отличает, так это размеры открытой территории. Вообще то, что происходит в этой миссии, всеми силами заставляет игрока действовать нестандартно. Вот и бегут бойцы незнамо куда, стреляют неизвестно зачем и в конце тихо умирают, так и не выполнив задания. На самом деле, основное действие разворачивается едва ли не на четверти территории, так что главное в этой миссии не отступаться от своей основной цели.

Итак, мы оказываемся на какой-то дороге ❶, впереди стоят грузовики, некоторые из них выведены из строя, сзади действующий мотоцикл. Величайшей ошибкой следует считать использование мотоцикла или, тем более, грузовика в этой миссии. (Хотя один раз мне удалось доставить генерала до посадочной полосы именно на мотоцикле.). Переключитесь на снайпера, прикажите бойцам двигаться за вами и бегите вперед по дороге, ни в коем случае никуда не сворачивая. Через некоторое время займитесь немецкими укреплениями слева от вас и продолжайте свой путь вперед. По дороге нужно бежать до тех пор, пока не покажется здание аэропорта. Тут остановитесь и расстреляйте всех, кого только сможете увидеть. Далее следует идти не торопясь. Почаще останавливайтесь и стреляйте по головам фашистов. В конце концов слева от вас окажется вход на территорию аэропорта ❷. Соблюдая максимум осторожности, бегите туда. Вам следует обогнуть массивное здание и бежать к указанному на карте месту. Однако не забывайте постоянно оглядываться и отстреливать немцев на крыше аэропорта. Фрицы, кстати, будут выбегать отовсюду, так что будьте начеку. Спустя какое-то время послышится равномерный гул и спустится самолет ❸. Теперь самое сложное: в этот самолет необходимо как можно быстрее забраться. Ведь вы знаете, что отличает пилотов в Hidden&Dangerous... Когда все, включая генерала, окажутся на борту самолета, миссия будет считаться выполненной. Все.



СИ *TACTIX*



на частоте 106.8 FM

DARKSTONE

DECLAIMER!

Пройти DarkStone один раз – это значит увидеть лишь примерно треть игры, так как на каждую конкретную new game выдается лишь восемь квестов из набора в двадцать две штуки. К величайшему сожалению, времени на повторное прохождение у нас не было, но мы постарались выудить максимум дополнительной информации и предоставить ее в полном объеме. На девяносто процентов за нее можно ручаться, но на всякий случай мы в таких случаях оговаривали, что, мол, информация непроверенная.

Посему всецело рассчитываем на вашу поддержку и активную реакцию – присылайте любые комментарии, исправления, добавления. Мы же постараемся их опубликовать на страницах нашего журнала.

Good Luck!

Town

Congratulations hero! Thanks to your courage and ability, we are finally free from the terrible curse of the Monolith. Day is already breaking, and its light represents the victory of order and justice.

Сергей ДРЕГАЛИН
Юрий ПОМОРЦЕВ

РАТКО ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ



Для начала несколько слов о системных требованиях. Игре требуется 4Mb Video RAM, достаточно мощный процессор (от Pentium 233, а лучше от Celeron 300) и по возможности ускоритель.

Совет: отключите все подтверждения (conformation) в опциях, так как без них вам придется намного меньше щелкать мышкой.

Первые пять позиций относятся в равной степени к обоим персонажам:

1 – предметы на поясе. Вызываются клавишами F1-F4 и F5-F8 для, соответственно, левого и правого героя. Сюда удобно положить восстанавливающие зелья и часто применяемые свитки с заклинаниями. Заметьте, что если на поясе есть, к примеру, лечебное снадобье, то около него появится цифра, показывающая, сколько таких бутылочек есть в inventory персонажа. Если снадобье будет использовано, то цифра уменьшится. Таким образом, несмотря на то, что на поясе всего четыре слота, реально там может «храниться» гораздо больше предметов.

2 – слот для текущего заклинания или скилла. Чтобы поместить туда требуемое заклинание/скилл, вызовите соответствующий список (клавиша S или T) и просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. Если же вы хотите назначить клавишам 1-8 определенные заклинания (т.е. создать свой quick list), то сначала нажмите соответствующую цифру, затем вызовите список и щелкните на нужном спелле/скилле, удерживая нажатой клавишу Shift. Для каждого персонажа quick list индивидуальный.

3 – индикатор жизненной энергии персонажа.

4 – индикатор маны персонажа. Если вы щелкните по нему левой кнопкой мыши, то появится небольшая горизонтальная черта, которая отмеряет количество маны, расходуемой на автокастинг (чем ниже черта – тем больше тратится маны). Используется тот спелл, который выбран текущим в слоте 2.

5 – прокрутка скиллов персонажа.

Остальные позиции либо связаны с дополнительными возможностями, либо одновременно воздействуют на обоих персонажей:

6 – вызов списка ключевых мест на локации, которые были посещаемы персонажами. Если вы щелкните на интересующем названии, то герои отправятся в указанное место (если вы перебили всех противников или не опасаетесь нападения, то имеет смысл включить режим бега, нажав **Ctrl** или включив кнопку **8**).

7 – включение/выключение сольного режима (solo mode). При активизации режима ведомый остается на месте.

8 – включение/выключение режима бега (действует на обоих персонажей). Также активизируется при удержании клавиши **Ctrl**.

9 – отдых персонажей (не работает, если рядом находятся монстры). Во время отдыха у обоих героев восстанавливаются жизнь и мана, но одновременно с этим растет и аппетит. Режим активизируется так же клавишей **R**.

10 – вызов основного меню.

11 – вызов карты. Прокрутить карту (в подземельях) можно с помощью стрелок при удерживаемой клавише **Shift**. Совет: в подземельях закрытые двери обозначаются красными черточками. Возьмите за правило открывать все двери (даже если это и не требуется для того чтобы попасть в помещение), чтобы впоследствии не ломать голову, где вы были, а где – нет.

12 – вызов окна с диалогами (а точнее, монологами неигровых персонажей). Прокрутка осуществляется щелчком на надписях next/previous. Окно бывает полезно, когда требуется вспомнить, кто именно из NPC давал вам локальное задание.

УПРАВЛЕНИЕ

Мышка

Левая кнопка	Движение, дерганье рычагов, разговор с NPC, атака и пр.
Левая кнопка + Ctrl	Бег при отключенной кнопке 9 и нормальное движение при включенной кнопке 9.
Левая кнопка + Shift	Атака без движения. Персонаж машет мечом/стреляет в указанном направлении, оставаясь при этом на месте.
Правая кнопка	Применить текущее заклинание и скилл.

Клавиатура

1 2 3 4 5 6 7 8	Вызов быстрого слота с заклинанием или скиллом.
B	Вызов списка всех доступных заклинаний.
ENTER	Отправить сообщение (только в многопользовательской игре).
ESC	Вызов основного меню или выход из игры.
Пробел	Закрыть все окна на экране (например, окна с диалогами, inventory и т.д.).
F1 F2 F3 F4	Использовать предмет на поясе (позиция **1** на рисунке) у левого персонажа. Клавише **F1** соответствует левый верхний предмет, **F2** – правый верхний предмет, **F3** – левый нижний предмет, **F4** – правый нижний предмет.
F5 F6 F7 F8	Использовать предмет на поясе у правого персонажа. Клавише F5 соответствует левый верхний предмет, F6 – правый верхний предмет, F7 – левый нижний предмет, F8 – правый нижний предмет.
F9	Стандартный режим камеры.
F10	Камера с видом сверху вниз.
F11	Следящая камера 1.
F12	Следящая камера 2.
← →	Поворот камеры вокруг вертикальной оси.

↑ ↓	Приближение/удаление камеры.
F	Включение/выключение автоматического боя.
G	Включение/выключение сольного режима (ведомый остается на месте и никуда не двигается).
H	Прокрутка всех диалогов.
I	Вызов inventory.
L	Список всех ключевых мест на данной локации. Щелкнув на интересующем названии, вы отправите ваших героев к этому месту.
TAB NumPad 5	Включение/выключение карты.
O	Включение/выключение теней.
P	Вызов списка игроков в многопользовательском режиме.
PG↑	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущего ведомым и наоборот).
PG↓	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущего ведомым и наоборот).
NumPad 4, 6	Вращать камеру (при выключенном NumLock).
NumPad 8, 2	Приближать/удалять камеру (при выключенном NumLock).
Q	Быстрое сохранение игры в специальный слот.
R	Отдых. Не работает, если рядом находятся монстры.
BackSpace	Переключение в режим бега.
S	Вызвать список заклинаний (клавишу необходимо удерживать нажатой).
SHIFT + стрелки	Двигать карту (только в подземельях).
SHIFT + щелчок на заклинании или скилле	Запомнить заклинание или скилл в текущий слот.
CTRL + ENTER	Декодировать сообщение другого игрока при многопользовательской «некооперативной» игре (требуется скилл language).
T	Вызов списка скиллов персонажа.
+, -	Регулировка уровня прозрачности для карты (только в подземельях).
A	Показывает IP адрес при игре через TCP/IP

ПЕРСОНАЖИ/КЛАССЫ



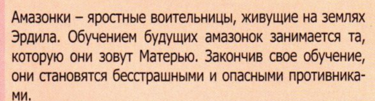
ВОИН (THE WARRIOR, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH И VITALITY)

Самые лучшие воины рождаются в глубокой чащобе эрдилского леса. С юных лет они занимаются изнурительными тренировками, чтобы довести до совершенной физической формы свое тело. Земли Эрдила таят в себе немало опасностей, поэтому такие тренировки жизненно важны.

Будущих воинов обучают секретам выживания во враждебной окружающей среде, борьбе с дикими животными и, кроме этого, тактике сражений с гоблинами и скелетами, населяющими эти земли. Нередко юношей отправляют в деревни и поселения, чтобы там они обучались премудростям искусства владения мечом у опытных местных воинов. Там же молодые бойцы учатся торговым ремеслам.

Взрослые воины необычайно могучи и физически развиты, они не оставляют противнику ни единого шанса в рукопашной схватке. Своих врагов воины выслеживают с изяществом охотящейся кошки и нападают со стремительностью ястреба. Единственная слабость воинов – полное отрицание магии, которая, по их мнению, начисто лишает смысл любого честного поединка. Вместо чтения заклинаний со свитков они предпочитают полировать до блеска свои мечи о точильный камень.

АМАЗОНКА (THE AMAZON, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH И VITALITY)



Амазонки – яростные воительницы, живущие на землях Эрдила. Обучением будущих амазонок занимается та, которую они зовут Матерью. Закончив свое обучение, они становятся бесстрашными и опасными противниками.

Чтобы компенсировать не такую высокую, как у воинов, физическую силу, амазонки доводят до совершенства подвижность и ловкость. Их наставница устраивает им ряд серьезных испытаний, целью которых является укрепить дух воительниц и сделать их не менее опасными в бою, нежели воины. Одним из самых сложных испытаний является проникновение в логово гоблинов и возвращение оттуда с черепом лидера.

Амазонки отлично владеют мечами, демонстрируя при этом чудеса ловкости и меткости, но также, как и воины, они совершенно не способны применять магию.



МАГ (THE WIZARD, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC И DEXTERITY)

Самые могущественные волшебники прибывают с земель Маргхора. По традиции сюда приходят древние маги и выбирают среди местных детей тех, кто отмечен божественным даром – творить заклинания.

После церемонии выбора жизнь будущих волшебников изменялась самым коренным образом. Вместе со своим наставником они отправлялись в его башню и почти на самой ее вершине в уединенной келье начинали разбирать премудрости магической науки. Большую часть времени молодые волшебники проводили за изучением книг с заклинаниями, написанными древними магами. Годами они корпели над свитками и книгами, проводя бесконечные ночи в библиотеке своего наставника. Обучение заканчивалось лишь после того, как маг-учитель убеждался, что его ученик способен творить самое сложное и комплексное заклинание.

К сожалению, большинство башен ныне стерто с лица земли гигантскими человекоподобными ящерами и крысами, наводнившими этот регион. Во время их атак на башни погибло немало не только великих магов, но и тех, кто только приступил к освоению премудростей волшебства.

Многим молодым волшебникам пришлось отложить свои книги и взяться за посохи, и впервые применить свои знания о боевых заклинаниях на практике. К сожалению, их сильный дух и холодный разум плохо гармонирует с дряблым телом и слабым здоровьем, но за счет своих знаний в бою они не менее опасны, нежели хорошо вооруженные воины.

ВОЛШЕБНИЦА (THE SORCERESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC И DEXTERITY)



О детских годах волшебниц известно очень мало, поговаривают, что они самостоятельно изучают искусство магии, укрывшись от посторонних взоров на тенистых полянах маргхорских лесов. Впрочем, многие убеждены, что богиня Калиба, собственной персоной, берет их под свою опеку и покровительство.

Источник магической силы волшебниц кроется в первозданных силах природы. Самым сильным заклинанием, которое можно назвать одновременно и великим даром, и страшным проклятием является ликантропия, позволяющая превращаться в полузверя-получеловека.

В последнее время в окрестных землях резко сократилось число снадобий и трав, пригодных для изготовления магических зелий. Кроме этой напасти в Маргхор вторглись гигантские человекоподобные ящеры и крысы. Волшебницы поняли, что они недостаточно сильны, чтобы противостоять могущественному врагу, и ушли под прикрытие деревьев, постепенно перемещаясь все ближе к поселениям и городам.

Даже сейчас жители поселений поглядывают на них с недоверием и опаской, что, впрочем, мало волнует самих волшебниц. Для них куда важнее бесконечные странствования по землям Умы в поисках новых ингредиентов, которые смогли бы усилить их магические снадобья.



МОНАХ (THE MONK, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY И MAGIC)

В прошлом, задолго до прихода Тьмы, большинство монастырей основывались на землях Омара. Юные послушники обучались здесь миролюбию и истинному душевному равновесию. Молодые монахи проводили годы в молитвах и изучении основ рукопашного боя и магии.

Хотя монахи не были так сильны телом, как воины, и духом, как волшебники, они, тем не менее, в достаточной мере владели и боевыми искусствами, и магией одновременно. Изолированные от внешнего мира на своем оазисе мира и спокойствия монахи тренировались во владении тупым оружием, и наиболее опасными в их руках стали посохи и походные палки. Кроме этого, любой монах отлично владел Белой Магией, которая оказалась очень полезной в борьбе со Злом. Но в наше время почти все монастыри были уничтожены, несмотря на мужественное сопротивление их защитников. Наибольший урон служители добра понесли от вивернов, расплодившихся по всем землям Омара.

Монахи являются носителями Добра и Жизни. Они очень ценные союзники, так как способны не только справиться практически с любым противником с помощью посоха, но и лечить раны своих спутников.

ЖРИЦА (THE PRIESTESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY И MAGIC)



Равно как и монахи, жрицы посвящают свою жизнь религии и совершенствованию магических и боевых искусств. Источником их силы является их вера, и каждый раз, когда они поднимают свой посох, они делают это во имя Господа. Когда по миру расползается зло и угроза всему живому, жрицы первые сообщают о приближающейся опасности, выступая в роли дозорных в извечной борьбе Добра со Злом.

Во время своих странствий жрицы нередко прикидываются обычными бродяжками. Чтобы обезопасить себя, они берут на службу воров, хорошо зарекомендовавших себя в рукопашном бою. Бродяжнический образ жизни жрицам совершенно не страшен, так как они умеют снимать негативные эффекты болезней.



УБИЙЦА (THE ASSASSIN, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY И STRENGTH)

Обычно наемные убийцы начинали свою карьеру у богатых торговцев. Разумеется, их услуги были не совсем обычны и носили весьма деликатный характер. От них требовалось умение двигаться в темноте и прятаться в

тени, не вызывая при этом ни единого шума, а также обворовывать спящих странников. В дальнейшем, по мере роста известности, на них обращала внимание Гильдия Воров, расположенная в Серкеши. Те, кто был удостоен чести стать адептом этой гильдии, получал право обучаться пикантному ремеслу у очень опытных и известных наставников. Со временем наиболее способные ученики превосходили в искусстве воровства своих учителей. Воры обычно избегают прямых схваток, предпочитая действовать более коварно. Любимым их оружием являются метательные ножи и кинжалы, которыми они владеют в совершенстве, ввиду своей ловкости и сноровки.

Но даже в открытом рукопашном бою они могут с успехом противостоять более сильному врагу, так как умеют ловко уворачиваться от ударов и выпадов противника. Но все же ворам больше по нраву тактика молниеносного убийства оппонента, до того как последний успеет вытащить меч из ножен или применить заклинание.

Для того чтобы бороться против гигантских насекомых, облюбовавших себе место в Серкеше, ворам приходится изучать магию.

ВОР (THE THIEF, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY И STRENGTH)

Карьера любого профессионального вора достигает своего апогея в Серкеше в местной Воровской Гильдии. Женщины-воры здесь встречаются не реже, чем мужчины, так как ловкость, проворство и изящество женщин является более предпочтительными для отнюдь не тривиального воровского искусства, нежели грубая сила мужчин.

После того как женщины-воры становятся адептами Гильдии, они начинают совершенствовать свое мастерство, выполняя самые сложные, а подчас и невозможные на первый взгляд задания. Например, они могут без малейшего шума пробраться в повозку торговцев и выкрасть оттуда все драгоценности, не потревожив при этом мирный сон владельцев, или снять бесшумно часового с помощью метательного оружия, или установить ловушки для опрометчивых ночных странников. Все эти умения делают воров весьма опасными противниками как в рукопашной, так и при дистантных атаках.

ХАРАКТЕРИСТИКИ *ПЕРСОНАЖЕЙ*

Strength *(сила)*

Сила отражает грубую физическую мощь персонажа. Чем выше значение этой характеристики, тем больше повреждений наносит мускулистый герой противнику. Самое мощное не магическое вооружение и самая прочная броня требуют высоких значений силы.

Magic *(магия)*

Магия показывает, насколько силен персонаж в магических науках. По мере повышения этой характеристики у персонажа будет увеличиваться значение маны. Все книги с заклинаниями могут имеют ограничение по требуемому значению магии, например, самые сложные книги сможет прочесть лишь персонаж со значением параметра магии не менее 155.

Dexterity *(ловкость)*

Ловкость напрямую влияет на точность проводимых атак и способность уворачиваться от вражеских выпадов. По мере роста ловкости повышается зависимый параметр chance to hit (вероятность попадания), указываемый в процентах.

Vitality *(способность к выживанию)*

Чем выше значение этой характеристики, тем большим запасом жизненных сил обладает герой.

КОГО *ИЗ* ПЕРСОНАЖЕЙ *ВЫБИРАТЬ*?

Итак, в самом начале игры вам предложат создать свою мини-партию из двух персонажей. Внимите совету – выбирайте представителей двух разных классов. Например, амазонку и вора. Или воина и волшебницу. Разумеется, никто не запрещает выбрать двух героев одной профессии, а то и вообще двух близнецов-братьев (близняшек-сестер), но такой вариант, поверьте, не слишком хорош. В первую очередь, из-за своей чрезмерной прямолинейности и ограниченности. Игра не станет от это более увлекательной, наоборот, вы получите только набор нудных проблем.

СКИЛЛЫ

СКИЛЛЫ *ВОИНОВ*

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, починка). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Publican).

CONCENTRATION (КОНЦЕНТРАЦИЯ)

Временно увеличивает силу и ловкость (strength, dexterity) персонажа. Значение характеристик возрастает на 5 единиц за каждый уровень скилла (5 единиц на первом уровне, 10 на втором и т.д.), а также увеличивается время действия скилла (10 секунд на первом уровне, 15 на втором и т.д.).

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) – АБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

REPAIR (ВОЗМОЖНОСТЬ ЧИНИТЬ ПРЕДМЕТЫ)

Если состояние оружия было x/y, то x увеличится на величину скилла (по крайней мере, на величину, пропорциональную величине скилла), а y уменьшится на единицу. При этом всегда есть шанс неудачного осуществления ремонта, при котором y уменьшается на единицу, а x не возрастает (особенно часто это случается при низких уровнях скилла). Возможно, но не факт, что на очень высоких уровнях при использовании этого скилла не уменьшается y.

FORESTER (ЛЕСНИК)

Возможность искать еду в лесах и водоемах. Сделать это можно на наземных локациях щелчком правой кнопки мыши на поверхности водоема или на траве, растущей около лесных деревьев (одиноко стоящие деревья не подходят). В принципе, развивать этот скилл выше первого-второго уровня большого смысла не имеет. Просто чаще щелкайте правой кнопкой мыши, пока ни найдете гриб или ни выудите рыбу. Съестные природные запасы не ограничены. Продавать еду, к сожалению, нельзя.

ORIENTATION (ОРИЕНТАЦИЯ)

Открывает карту наземной локации (или подземелья), на которой в данный момент находятся персонажи. Длительность заклинания увеличивается приблизительно на 2 секунды за каждый уровень скилла (2 секунды на первом уровне, 4 на втором и т.д.). Чтобы открыть карту на более длительное время, просто периодически щелкайте при просмотре правой кнопкой мыши. Следовательно, этот скилл не нуждается в очень высоком развитии.

СКИЛЛЫ *ВОЛШЕБНИКОВ*

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

LANGUAGES (ЗНАНИЕ ЯЗЫКА) – АБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность читать закодированные сообщения других игроков (только для многопользовательского режима), если те не в cooperative mode с кастером.

MEDITATION (МЕДИТАЦИЯ)

Способность временно увеличивать число единиц маны. За каждый уровень скилла мана увеличивается на 10 единиц (10 единиц на первом уровне, 20 на втором и т.д.), а время действия заклинания на 5 секунд (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.)

RECHARGING (ПЕРЕЗАРЯДКА)

Способность перезаряжать магические объекты, у которых есть заряды.

LYCANTHROPY (только для SORCERESS) (ЛИКАНТРОПИЯ)

Ликантропия только для Sorceress. Временно превращает персонажа в волка. При этом значение силы персонажа (strenght) становится равным значению его маны, тем самым из слабой волшебницы мы получаем могучего зверя. Длительность заклинания увеличивается на 5 секунд за каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

DETECTION (только для WIZARD) (ОБНАРУЖЕНИЕ)

Способность обнаруживать магические предметы. Длительность заклинания увеличивается на 5 секунд за каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

СКИЛЛЫ *ЖРЕЦОВ*

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) – АБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

EXORCISM (ИЗГНАНИЕ НЕЧИСТОЙ СИЛЫ)

Способность снимать проклятия с предметов, переносимых спутником.

MEDICINE (МЕДИЦИНА)

Способность лечить своего спутника. На самого себя применить этот скилл нельзя. Почему-то после лечения появляется счетчик, назначение и функции которого нам так и остались непонятны.

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) – АБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

PRAYER (МОЛИТВА)

Скилл увеличивает armour class (броню) персонажа.

СКИЛЛЫ ВОРОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, починка). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Publican).

DEFUSING (ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ)

Способность обезвреживать ловушки. Успех операции напрямую зависит от уровня скилла.

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) – РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

SILENCE (ТИШИНА)

Способность передвигаться, не производя ни единого шума. Этот скилл лучше всего использовать в сольном режиме (solo mode) для разведки территорий.

THEFT (ВОРОВСТВО)

Способность обворовывать персонажей, встречающихся вам на пути. Дается три попытки, чтобы обшарить городского жителя, монстра или животное, после чего, в случае неудачи, нужно будет покинуть карту и вернуться на нее вновь, чтобы получить новые три попытки.

МАГИЯ

ABSORPTION (ПОГЛОЩЕНИЕ)

Отнимает у противника жизненную энергию и добавляет ее к жизненной энергии персонажа.

ANTIDOTE (ПРОТИВОЯДИЕ)

Лечит персонажа от отравлений. Нельзя использовать на спутника.

BERSERKER (БЕРСЕРК)

Увеличивает на определенный период времени armour class (броню), скорость атаки и шанс попадания по противнику. Иногда увеличивает жизнь.

CONFUSION (СМЯТЕНИЕ)

Повергает противника в полное помешательство, заставляя его атаковать своих союзников.

DEATH DOME (ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ)

Создает защитное поле вокруг кастера. Противник, соприкоснувшийся с этим полем, получает ранение.

DETECTION (ДЕТЕКЦИЯ)

Помогает находить магические предметы, которые подсвечиваются голубым цветом.

FEAR (СТРАХ)

Сеет панику в рядах противника, заставляя его обратиться в бегство.

FIRE BALL (ОГНЕННЫЙ ШАР)

Классическое заклинание – маг выстреливает в указанном направлении огненным шаром.

FLAME THROWER (ОГНЕМЕТ)

Выстреливает огромным огненным потоком по указанной цели.

FOOD (ЕДА)

Утоляет голод кастера. К сожалению, это заклинание нельзя применять на спутника.

FORGETFULNESS (ЗАБЫВЧИВОСТЬ)

Удаляет заготовленные врагом заклинания (полезно применять в многопользовательской игре). Если применить его на монстра, то, вроде бы, он перестает применять свои магические способности.

HASTE (УСКОРЕНИЕ)

Увеличивает скорость движения персонажа и скорость его атак.

HEALING (ЛЕЧЕНИЕ)

Восстанавливает жизнь кастера. К сожалению, не действует на спутника.

INVISIBILITY (НЕВИДИМОСТЬ)

Делает на некоторое время кастера невидимым для противника. Для разведки лучше всего перейти в соло режим (solo mode). Несмотря на то, что персонаж абсолютно невидим для противника, его может выдать звук шагов, поэтому для максимальной конспирации выгоднее всего применять это заклинание вором с высоким уровнем скилла Silence.

INVOCATION (ПРИЗЫВАНИЕ)

Вызывает огненного голема, который нападает на противника. Очевидно, что чем выше уровень этого заклинания, тем более мощный голем появляется на свет.

LIGHT (СВЕТ)

Создает освещение вокруг кастера. Чем выше уровень заклинания, тем больше его радиус и время действия.

MAGIC BOMB (МАГИЧЕСКАЯ БОМБА)

В указанной точке создается магический аналог обычной бомбы с часовым механизмом, которая срабатывает либо при контакте с противником, либо по истечении некоторого времени (порядка 5-7 секунд). Заклинание можно использовать также на заминированных бочках и сундуках. Не имеет ограничений по месту применения (например, можно кастовать за закрытой дверью и т.д.)

MAGIC DOOR (МАГИЧЕСКИЕ ВРАТА)

Создает врата, которые позволяют перемещать персонажей из текущей точки (подземелий или наземных локаций) к городской площади. С помощью портала можно осуществить несколько перемещений туда-обратно, если выбрать в качестве ведомого(!) того персонажа, который ставил портал. Любопытно, что если герой ставит второй портал, то первый перестает функционировать. Таким образом, каждый из ваших подопечных может поставить не более одного портала.

MAGIC MISSILE (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Выстреливает магическими стрелами по противнику. Заклинание первого уровня выстреливает четырьмя магическими стрелами, второго – восемью, третьего – двенадцатью и т.д.

MUTATION (МУТАЦИЯ)

Превращает на небольшой период времени указанного противника в цыпленка. Не действует на крутых противников и расходует довольно много маны.

NIGHT VISION (НОЧНОЕ ВИДЕНИЕ)

Позволяет лучше видеть в темноте или плохо освещенных местах (противники обозначаются красными точками на карте). Заклинание очень полезно применять в подземельях или после того как на земли Умы придет Тьма (это произойдет одновременно с посещением Омара).

POISON CLOUD (ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО)

Создает облако ядовитых испарений, которое отравляет всех, кто попал в него. Действует и на ваших персонажей, поэтому применяйте это заклинание с осторожностью.

REFLECTION (ОТРАЖЕНИЕ)

Создает вокруг персонажа невидимое магическое зеркало, которое отражает любое заклинание противника и направляет его на вражеского кастера.

RESURRECTION (ВОСКРЕШЕНИЕ)

Оживляет убитого спутника, при этом его характеристики не уменьшаются.

SLOWNESS (ЗАМЕДЛЕНИЕ)

Замедляет на некоторый промежуток времени скорость перемещения и скорость атаки указанного противника. Рекомендуется использовать это заклинание на самых сильных и наиболее подвижных монстров, наложив при этом на своих персонажей заклинание haste (ускорение).

SPARK (ИСКРА)

Выстреливает сгустком электрической энергии по противнику. От этого заклинания наносятся не очень большие повреждения, но и расход маны тоже невелик.

STONE (ОКАМЕНЕНИЕ)

Временно превращает противника в камень.

STORM (ШТОРМ)

Отбрасывает противников, находящихся рядом с кастером. При этом те, кого ударило о стену, получают повреждения. Очевидно, что заклинание лучше всего применять в тесных помещениях.

TELEKINESIS (ТЕЛЕКИНЕЗ)

Способность открывать двери, дергать рычаги и подбирать предметы на расстоянии. Этим заклинанием нельзя нажать на плиты в полу, а также поднять некоторые квестовые предметы.

TELEPORTATION (ТЕЛЕПОРТАЦИЯ)

Телепортирует персонажа в указанную точку. Учтите, что для этого заклинания доступны не все области, например, комната на 12 уровне, которая открывается расстановкой статуэток на циферблате на полу.

THUNDER (ГРОЗА)

Ударяет противника разрядами молнии. Заклинание имеет достаточно большой радиус действия.

WALL OF FIRE (СТЕНА ОГНЯ)

Создает огненную стену, которая тем больше, чем выше уровень заклинания.

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Начнем со свитков с заклинаниями. Для использования просто щелкните на нужном свитке правой кнопкой мыши и при необходимости укажите цель. Это касается свитков с каким-то конкретным заклинанием. Если же вы возьмете чистый свиток (scroll без сопутствующих подписей), то на него можно переписать текущее заклинание (правым щелчком мыши). Так как чистый свиток стоит дешевле, то можно порядочно сэкономить, переписав на них с помощью волшебника нужные мощные заклинания и отдав их, например, воину. К великому сожалению (не прошла халява), свитки с записанными на них заклинаниями стоят столько же, сколько и чистые свитки.

ЛОКАЦИИ

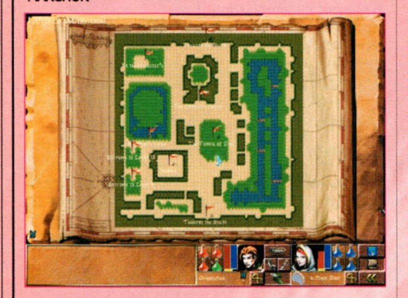
ARDYL



Этот регион традиционно известен как пристанище лучших воинов и амазонок. Они ревностно охраняют свои территории от любых пришельцев извне.

Последнее время местные жители нередко натыкались на отряды гоблинов и скелетов.

MARGHOR



В Маргхоре издавна строили свои башни могущественные и самые мудрые маги Умы. Они жили здесь, вдали от внешнего мира, изучая древние волшебные книги с заклинаниями и обучая секретам своего мастерства своих молодых учеников. Сейчас эти земли опустошены многочисленными отрядами гигантских человекоподобных крыс и ящеров. С особой жестокостью эти адские порождения убивали волшебниц, устраивая настоящую кровавую безжалостную резню.

OMAR



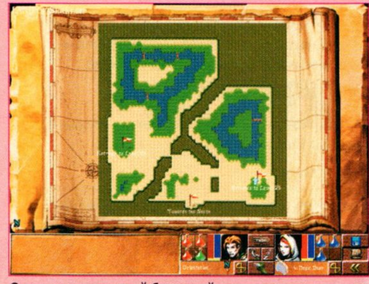
В Омаре с незапамятных времен обитали самые богопослушные жители Умы – жрицы и монахи. Здесь они предавались молитвам и службам, не забывая и о напряженных физических тренировках.

Но и этот островок спокойствия не миновал прихода Тьмы. Виверны – ядовитые летающие твари – стерли с лица земли почти все местные святилища и монастыри.

SERKESH

Место, от одного упоминания о котором по спинам даже самых смелых торговцев пробегает дрожь. В Серкеше, стоящем на самых дальних границах Умы, куда не дотягивается карающая рука правосудия, поселились воры и, по слухам, даже создали Воровскую Гильдию.

Но, помимо стражей правопорядка, у местных обитателей недавно появился куда более серьезный противник – смертельно опасные ядовитые змеи, заселяющие земли



Серкеша с ужасающей быстротой.

ОСОБЕННОСТИ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ДЕЛЕНИЯ

Все локации связаны в единую незамкнутую цепочку: ГОРОД-(на север)-ЭДРИЛ-(на север)-МАРГХОР-(на север)-ОМАР-(на север)-СЕРКЕШ. О городе читайте в следующем разделе, а пока рассмотрим четыре наземных локации.

Итак, на каждой такой локации есть два входа в подземелья: в Эдриле – на 1 и 5 уровне, в Маргхоре – на 9 и 13 уровне, в Омаре – на 17 и 21 уровне, в Серкеше – на 25 и 29. Сами уровни представляют собой четыре подземелья, связанных между собой винтовой лестницей. Обратите внимание, что на последнем уровне в связке нет быстрого выхода на поверхность. Для того чтобы выбраться из темных глубин к текущей наземной локации, надо либо возвращаться на четыре уровня назад, либо ставить портал и бежать через город по вышеуказанной цепочке. Парадокс, но, начиная с Маргхора, быстрее получается добраться до поверхности, пробежавшись на четыре уровня наверх, так как время загрузки подземных уровней на несколько порядков меньше, нежели время загрузки наземных территорий.

На каждом последнем уровне связки находится один из семи магических кристаллов. Собственно, целью игры является сбор этих реликтов (кстати, как только вы разживаетесь очередным кристаллом, персонажи автоматически получают новый уровень), после чего старый друид составит из них Сферу Времени и направит вас на финальную разборку с Драаком (см. предысторию в обзоре).

ГОРОД И ЕГО ОБИТАТЕЛИ

Город является не только местом, где наличествует всевозможный полезный сервис, но и кладезью квестов, которые можно получить от местных жителей. NPC сами будут подходить к вам и обращаться за помощью. Как правило, суть заданий будет сводиться к следующему – найди то-то или убей того-то. Гонорар за выполнение квестов (чтобы квест был засчитан – возьмите предмет и щелкните им на фигуре того, кто выдал вам задание) практически фиксирован – 10.000 золотых. Если вы забыли имя своего работодателя, то щелкните на кнопке с двумя стрелками и найдите текст с заданием, заглавием которого и будет имя нужного персонажа.

Самый быстрый способ вернуться в город – применить заклинание Magic Door. Возвращаться в город имеет смысл после одного-двух пройденных уровней подземелий для того, чтобы починить оружие и предметы экипировки, подлечиться и т.д.

При покупке предметов или при любых других тратах все капиталы обоих персонажей будут суммироваться, и конечная сумма (в которую входит и банковский счет) будет показана вверху экрана.

Совет: все торговые операции (продажа, покупка, идентификация, ремонт и апгрейд) проводите тем персонажем, который имеет скилл trade (торговля). Не ленитесь сваливать ему в inventory все предметы, которые собираетесь продать или идентифицировать – труды обязательно окупятся.

GUNTHER THE BLACKSMITH

У местного кузнеца можно закупить оружие и броню. Для удобства при покупке предметы классифицируются по профессиям персонажей (warrior, priest и т.д.). Разумеется, это не значит, что они жестко привязаны к указанным классам, просто предметы в соответствующей категории обладают требованиями, специфическими именно для данной профессии. Например, в разделе warrior собрано оружие, которое требует высокого значение силы (strength) и т.д.

Кузнец может чинить предметы (repair). Стоит починка довольно дорого, но зато она, в отличие от одноименного скилла, не уменьшает максимальную прочность предмета. Надо сказать, что, в сравнении с Diablo, оружие и броня в DarkStone ломаются гораздо быстрее, и денег на починку будет уходить немало.

Любопытная способность кузнеца апгрейдить оружие (upgrade) на поверку оказывается не слишком полезной. Судите сами, апгрейд требует 5.000 золотых и уменьшает максимальную прочность оружия, а сила удара при этом увеличивается лишь на единичку (диапазон повреждений смещается вправо, то есть если оружие наносило от 15 до 25 единиц повреждений, то после апгрейда диапазон станет от 16 до 26). Стоит ли овчинка выделки? На наш взгляд, лучше приберечь наличность на что-то более полезное.

Совет: предположим, что у вашего героя есть скилл repair. А теперь рассказ о том, как с его помощью можно немного обогатиться. Итак, пусть вы нашли неплохую броню с состоянием 1/40 и готовы выставить ее на продажу. Сколько вам предложит кузнец? Да сущий бесценок – что-то порядка пары сотен золотых. А вот если вы почините ее с помощью соответствующего скилла, скажем, до состояния 21/21, то стоимость подскочит до 3.000-4.000 золотых. Есть разница? Разумеется, «подпорчивание» (уменьшение знаменателя) при ремонте несколько снижает общую стоимость предмета, но все же предпродажный ремонт оказывается очень выгоден. Особенно если у вас еще хватит терпения несколько раз перезагрузиться после неудачных попыток ремонта.

MADAM IRMA

Эдакий Пепин в юбке. У Ирмы можно бесплатно вылечить персонажей (cure) и снять вредные заклинания с предметов (remove curses). За определенную мзду волшебница также может помочь вам идентифицировать предметы (identify). Кстати, цена за идентификацию косвенно говорит о скрытом потенциале объекта.

Разумеется, услуги по идентификации мадам Ирмы будут не нужны, если под вашим началом находится персонаж со скиллом indentify.

Бесплатный совет: некоторые квестовые предметы (например, Shield of Light) нужно сначала идентифицировать, прежде чем возвращать владельцу-работодателю. И еще один, по-прежнему бесплатный, сохраняйтесь перед идентификацией, так как после нее могут быть выявлены отрицательные свойства предметов. Типичный пример, предположим, вы нашли не идентифицированный сюрикен. Пусть его стоимость (до идентификации) условно равна 200 золотым. После идентификации, за которую вы отдадите, скажем, 500 золотых, выяснится, что он отнимает 5 единиц у жизни. Цена нашего злополучного сюрикена при этом станет равна одному золотому. Вот и подсчитайте, какие убытки мы понесли.

Несколько слов о снятии проклятий. Вот, например, фрагменты типичного сообщения из форума: «нашел шлем +5 ко всем атрибутам и +15 к chance to hit... быстрее одел, выкинув подальше старый ... жестоко поплатился, так как из карманов начали постоянно выпадать вещи – шлем оказался проклятым»... Мораль проста – будьте осторожные с теми предметами, которые «слишком хороши, чтобы быть правдой». Прежде чем одевать их на своих персонажей – наведайтесь за советом к Ирме.

PERRY THE PUBLICAN

Перри заведует местной таверной, где вы может полностью восстановить ману и жизнь героев, а также на сто процентов утолить их голод. Все удовольствия за 100 золотых (впрочем, по непроверенным слухам, можно отдыхать и за меньшую сумму, если ваш баланс опустился ниже этой отметки). Помимо этого в таверне всегда имеются в продаже разнообразные съестные припасы. Стоимость припасов отражает их способность утолить голод:

На последних уровнях подземелий можно встретить еще

Снедь	Стоимость	Утоление голода
Кисточка с ягодами	30 золотых	на 30%
Гриб	40 золотых	на 40%
Яблоко	50 золотых	на 50%
Яйцо	60 золотых	на 60%
Гроздь ягод	70 золотых	на 70%
Куриная ножка	80 золотых	на 80%
Рыба	100 золотых	на 100%
Целая курица	120 золотых	на 100%

одну разновидность съестных припасов – пакет с картофелем фри, наподобие того, который продается в McDonalds. Как хотите, так и понимайте этот маленький прикол разработчиков, утоляющий голод персонажей на 20%.

Есть еще одна важная вещь, которую можно приобрести в таверне – это факел (torche). Если взять его в руку (можно в левую, например, вместо щита), то ориентироваться в подземельях станет намного проще, так как проблемы с освещением там более чем актуальны. В принципе, факелом можно даже драться, правда, наносимые им повреждения очень малы (1-2 единицы). Пока факел находится в руке, то его состояние (durability) начинает снижаться; другими словами факел просто сгорает.

LARSAC THE USURER

Местный банкир. В принципе, никто не мешает вам оставлять звонкие монеты прямо под открытым небом на городской площади (то же касается и любых предметов, оружия и т.д.), так как в DarkStone жители отличаются завидной честностью и сознательностью и на ваши капиталы не позарятся.

Тогда зачем же нужен банк? Чтобы не таскать с собой лишнюю наличность (максимально в стопке, занимающей одну ячейку inventory, может быть 10.000 золотых) и в то же время не потерять свою кредитоспособность. Приведем пример. Предположим, что вы положили на счет (deposit) 30.000 золотых, после чего у вас осталось на руках 5.000 наличными. Теперь вы идете к кузнецу и делаете покупку на 10.000. Операция будет произведена, при этом у вас изымут всю наличность и снимут со счета недостающие 5.000. Итого: баланс в банке будет составлять 25.000 золотых.

Однажды, после вложения весьма внушительных средств, банкир радостно сообщил, что на счету у нас девственно чисто. И в то же время в лавке кузнеца все наши нажитые честным другом капиталы отображались совершенно правильно. В чем загвоздка? Оказывается, для каждого из персонажей заводится отдельный счет, а при торговых операциях все деньги суммируются. Для сингл-игры это не очень удобно, а вот для многопользовательской, оказывается, очень даже к месту.

MASTER ELMERIC

Элмерик торгует всем, что имеет хоть малейшее отношение к магии. В его лавке можно приобрести магические свитки, книги с заклинаниями, снадобья (красное – лечение, синее – мана, зеленое – противоядие) и всевозможные амулеты и кольца. Ассортимент предлагаемых товаров периодически изменяется, поэтому не удивляйтесь, если не встретите среди предметов, скажем, книг с заклинаниями. Подождите немного (выйдите из города и войдите вновь), и они обязательно появятся в продаже.

Вообще, мы не очень рекомендуем вам что-либо покупать у скряги Элмерика. Цены он заламывает огромные, а ассортимент выставляет далеко не лучший. Поэтому лучше оставьте деньги на починку/идентификацию/повышение скиллов, а у волшебника покупайте только недорогие снадобья или магические свитки. Впрочем, исключения возможны.

Последняя полезная функция Элмерика – перезарядка магических предметов (recharge). Такие предметы обладают собственным резервуаром маны, которая расходуется каждый раз, когда это оружие или предмет используется.

MASTER DALSIN

Самый незаменимый из городских жителей. Если теоретически можно обойтись без услуг остальных горожан, существуя исключительно на «подножном корме», то без Далсина нормальное развитие персонажей невозможно.

Уровень скилла	Стоимость обучения	Требуемый уровень героя
1	800	1
2	3.200	6
3	7.200	12
4	12.800	18
5	20.000	24
6	?	30
7	?	36
8	?	42
9	?	48
10	?	54

Далсин повышает за вознаграждение уровень скилла героя. Причем, чем выше уровень скилла, тем, очевидно, выше запрашиваемая сумма.

Все, что выше пятого уровня – не проверено. Данные взяты с фанатских вэб-сайтов игры.

TRAINING GROUNDS

Тренировочные площадки не несут в себе никакой функциональной пользы. Так, разве что ознакомиться с и без того простым интерфейсом игры и подготовиться к выходу во враждебный внешний мир.

BEGGERS

Музыканты, если бросить им несколько золотых в лежащую на земле шапку, исполнят вам заглавную музыкальную тему игры, которая называется «The Darkstone shines».

Приятный тембр голоса, мелодичная партия, профессиональное исполнение... Пожалуй, за это стоит заплатить десяток-другой монет!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ

Не забывайте, что с каждой новой игрой мир DarkStone сильно преображается. Поэтому, быть может, вы найдете некоторые предметы на совершенно иных уровнях или не встретите указанных монстров. Но, тем не менее, этот список должен оказаться полезным в качестве общей ориентировки.

УРОВЕНЬ 1

Противники:
BAT
GOBLIN
SKELETON
Достопримечательности:
ПРИЗРАК RIKEN

УРОВЕНЬ 2

Противники:
RAT
SKELETON
BAT
FIRE GOLEM (атакует магией)
Достопримечательности:
ПРИЗРАК RIKEN
FIRE ELEMENT SPHERE

УРОВЕНЬ 3

Противники:
GOBLIN
RAT MAN
SKELETON
ICE GOLEM (атакует магией)
Достопримечательности:
ПРИЗРАК RIKEN
ICE ELEMENT SPHERE
THE PATH BOOK

УРОВЕНЬ 4

Противники:
GOBLIN
SPIDER (отравляют)
CHICKEN
RAT
Достопримечательности:
THE HORN OF PLENTY
LORAM`S LAIR

УРОВЕНЬ 5

Противники:
SKELETON
ORC
RAT MAN FROM THE HILLS
Достопримечательности:
MEDALLION OF MELCHIOR (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 6

Противники:
ORC
LIZARD MAN
SPIDER (отравляют)
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 7

Противники:
LIZARD MAN
GIANT WASP
MAD RAT MAN
CHICKEN
Достопримечательности:
SHIELD OF LIGHT (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 8

Противники:
SNAKE (отравляют)
RAT
RAT MAN FROM THE HILLS
SKELETON ARCHER
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 9

Противники:
MAD RAT MAN
AMAZON
SKELETON ARCHER
Достопримечательности:
GOLDEN STATUETTE
OCULAR GLOBE (2 ШТУКИ)
CURSED SWORD

УРОВЕНЬ 10

Противники:
SKELETON ARCHER
CHIEF RAT MAN
MAD RAT MAN
GIANT WASP (атакуют электрическими разрядами)
Достопримечательности:
SILVER STATUETTE
OCULAR GLOBE

УРОВЕНЬ 11

Противники:
MAD RAT MAN
LIZARD MAN
SKELETON
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
Достопримечательности:
BRONZE STATUETTE
OCULAR GLOBE (1 СЕРЕБРЯНЫЙ И 1 БРОНЗОВЫЙ)
BROKEN VASE

УРОВЕНЬ 12

Противники:
LIZARD MAN

SCORPION (отравляют)
CHIEF RAT MAN
THE EVIL GARTH (атакует крутой магией)
Достопримечательности:
EVIL GARTH (НЕОБХОДИМО УНИЧТОЖИТЬ)
EYE OF THE RA
КВЕСТ СО СТАТУЭТКАМИ (ЗОЛОТАЯ – НА 7 ЧАСОВ, СЕРЕБРЯНАЯ – НА 10, БРОНЗОВАЯ – НА 3)

УРОВЕНЬ 13

Противники:
SNAKE (отравляют)
LIZARD MAN
CHIKEN ;-)
SKELETON
CHIEF RAT MAN
TROLL
ORC
Достопримечательности:
УЗНИК (PRISONER)
CELESTIAL SYMBOL (ОТ УЗНИКА)
SACRED SCROLL
INCUBATION ROOM (ЯЙЦА ЯЩЕРОВ)

УРОВЕНЬ 14

Противники:
SCORPION (отравляют)
TROLL
SKELETON
Достопримечательности:
НЕ ОБНАРУЖЕНЫ

УРОВЕНЬ 15

Противники:
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SPIDER (отравляют)
TROLL
Достопримечательности:
BARD`S MUSIC SCORE

УРОВЕНЬ 16

Противники:
LIZARD MAN
TROLL
SNAKE (отравляют)
SKELETON ARCHER
Достопримечательности:
CRYSTAL OF NOBILITY

УРОВЕНЬ 17

Противники:
SPECTRE
BAT
SKELETON ARCHER
SNAKE (отравляют)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
ROYAL DIADEM (В СУНДУКЕ РЯДОМ С ШИПАМИ)
POTION OF SURPRISE

УРОВЕНЬ 18

Противники:
DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SKELETON
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SNAKE (отравляют)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)

УРОВЕНЬ 19

Противники:
DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SNAKE (отравляют)
MEDUSA (атакуют электрическими зарядами)
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
Достопримечательности:
ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА – ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
CELESTIAL HARP

УРОВЕНЬ 20

Противники:
VAMPIRE
SCORPION (отравляют)
WYVERN (отравляют)
Достопримечательности:
ЗЛОДЕЙ LANGOLIN

УРОВЕНЬ 21

Противники:
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
TROLL
WYVERN (отравляют)
NOSTERATU THE VAMPIRE (атакует заклинанием magic bomb)
Достопримечательности:
CLAW OF SARGON
THE CROSS OF CRIME

УРОВЕНЬ 22

Противники:
VAMPIRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
BAT
Достопримечательности:
THE CROSS OF PENITENCE

УРОВЕНЬ 23

Противники:
WYVERN (отравляют)
SPECTRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
DAMNED SPECTRE
Достопримечательности:
THE CROSS OF PARDON
UNICORN`S HORN

УРОВЕНЬ 24

Противники:
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
EYE OF CAIN
TROLL
SPECTRE
THE DAMNED
Достопримечательности:
THE DAMNED
CRYSTAL OF INTEGRITY

УРОВЕНЬ 25

Противники:
WYVERN (отравляют)
SCORPION (отравляют)
SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют огненной магией)
DRUID
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN)
Достопримечательности:
DRAGON SCALE
AERON (СМЕРТЕЛЬНО РАНЕНЫЙ НАСТАВНИК UBUS)

УРОВЕНЬ 26

Противники:
ICE GOLEM (атакуют магией)
SPECTRE
DRUID
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 27

Противники:
MEDUSA (атакует магией)
VAMPIRE
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE GOLEM (атакуют магией)
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG
STORM FLOWER

УРОВЕНЬ 28

Противники:
SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют огненной магией)
EYE OF CAIN
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE GOLEM (атакуют магией)
MEDUSA (атакуют магией)
DISCIPLE
THE CHIEF DRUID
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 29

Противники:
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
VAMPIRE
EYE OF CAIN
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 30

Противники:
EYE OF CAIN
FIRE GOLEM (атакуют огненной магией)
BURBAL THE FURIOUS
Достопримечательности:
BURBAL THE FURIOUS

УРОВЕНЬ 31 (Draak`s Lair)

Противники:
SCORPION (отравляют)
EYE OF CAIN
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
SPIDER (отравляют)
WYVERN (отравляют)
DRAAK
Достопримечательности:
ДРААК СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ
ASTRAL HAND

СТАРЕНИЕ

Честно говоря, мы были несколько удивлены, встретив в DarkStone такое явление, как старение персонажей. И тем не менее, оно имеет место быть и с ним надо бороться.

Насколько можно судить, лет до 35 никаких побочных явлений от дряхления не наблюдается. Возможно, что и после этого возраста персонажи остаются в форме или, по крайней мере, утрачивают свои боевые навыки совсем незначительно.

Существует, как минимум, четыре способа, чтобы скостить себе года:

1. Выполнить специальный квест (quest of immortality).
2. Найти омолаживающие эликсиры (elixir of youth), которые находятся на уровнях 17, 18, 19 и 31.
3. Начать многопользовательскую игру Master'ом и купить омолаживающие эликсиры в городе.
4. Купить за 100.000 золотых (соответственно, продать за 33.000 золотых) эликсиры в Омаре.

КВЕСТЫ

ОСНОВНЫЕ КВЕСТЫ

The Horn of Plenty (первый кристалл – Crystal of Wisdom)

Квест даст вам староста деревеньки (The Mayor), которая располагается в Эрдлиле. У жителей был похищен местный реликт – Рог Изобилия (Horn of Plenty), за счет которого кормилась вся деревня. Один из жителей скажет вам, что за Рогом отправился его друг по имени Riken и до сих пор не вернулся. Забегая вперед, скажем, что уже и не вернется.

Отправляйтесь в подземелья. На первом же уровне вы встретите дух несчастного Riken, который расскажет вам, что Рог находится на более низких уровнях. На втором уровне вы встретитесь с огненным големом (fire golem), но прежде чем вы схватитесь с ним, Riken предупредит вас об опасности, а заодно попросит взять охраняемую големом огненную сферу (fire sphere). Голем не слишком уж силен,

и завалить его не составит большого труда, особенно если среди ваших подопечных есть воин или амазонка. Но если вдруг придется совсем туго, то попытайтесь просто украсть сферу и задать стрекоча.

На третьем уровне будет еще один голем, но уже ледяной (ice golem). Опять же перед сражением появится вездесущий Riken и попросит вас забрать ледяную сферу (ice sphere).

На четвертом уровне вы найдете помещение без малейших намеков на двери или проходы. За его стенами обитает злой волшебник Loram, который и захватил Рог. Чтобы проникнуть к нему, двигайтесь по периметру, и в один момент перед вами вновь предстанет дух Riken. Отдайте ему две сферы, и он изготовит для вас магическую накидку (cloak of clouds), которая позволит обоим (!) персонажам проходить сквозь стены. Если не подводит память, то накидка будет действовать даже будучи положенной в inventory. Кстати, не обольщайтесь по поводу беспрепятственного прохождения сквозь стены – накидка позволяет пройти только через стены обители Loram.

Возьмите Рог и несите обратно в деревню. Но прежде чем отдать его, как следует запаситесь едой – каждый щелчок правой кнопкой на Роге принесет вам одну куриную ножку.

После того как деревенька будет спасена от мучительной голодной смерти, перед выходом появится (в последний раз) призрак Riken и торжественно вручит вам первый кристалл (Crystal of Wisdom).

Сразу за ним объявится еще одна мистическая личность – старец Sebastian, который является чуть ли не последним из друидов. Ему нужно будет отнести все семь кристаллов, и тогда он соберет из них Сферу Времени.

The Reeds (второй кристалл – Crystal of Virtue)

Рядом с эрдилской деревенькой находится озеро. Щелкните на пеньке, и к вам прилетит маленькая фея, которая сыграет песню змей (song of the snakes). Она расскажет, что и вы сможете исполнить эту завораживающую мелодию, если соберете пять свирелей и используете их в верном порядке: от самой малой к самой большой.

Предупреждение: можно и не собирать свирели, так как они совершенно необязательны для получения кристалла!

Первая пара свирелей (Tiny Reed и Small Reed) находится на пятом уровне, а остальные (уже по одной – Medium Reed, Long Reed, Longest Reed)) на шестом, седьмом и восьмом уровнях. Впрочем, как уже не раз оговаривалось, порядок может слегка варьироваться. На восьмом уровне вы также найдете комнату с зеленым сиянием и пятью высеченными лицами в стенах. Вставьте в них свирели (как было сказано, начиная от самой маленькой и заканчивая самой большой) и заходите вовнутрь. Змеи, которыми кишит помещение, будут неподвижны, пока вы ни возьмете кристалл (Crystal of Virtue). После этого задавайте деру или принимайте бой.

А что произойдет, если свирели не будут использованы? Ровным счетом ничего особенного – просто змеи не будут парализованы. Их можно без особого труда перебить (понадобится пяток-другой антидотов) и спокойно взять кристалл.

The Eye of Ra (третий кристалл – Crystal of Bravery)

Очень любопытный и динамичный квест. Итак...

В Маргхоре есть деревенька, в которой обитают два NPC – кузнец Rhino и ослепший священник brother Jean. Первый пообещает, что он починит вам «все что угодно и совершенно бесплатно», если вы притащите ему свежей рыбки. Не обольщайтесь – чинить предметы он не будет, зато с удовольствием починит мост, ведущий к острову Bartalan.

Недалеко от сломанного моста будет сидеть рыбак Gal, который скажет вам о неком сокровище, сокрытом в самом сердце острова. Он не забудет также поведать о тех отчаянных смельчаках, которые отправились за ним и больше не вернулись.

Щелкните на ведерке, которое стоит возле Gal, и возьмите рыбу (она, кстати, появляется в ведре периодически). Рыбак на такую кражу никак не отреагирует, так что можете периодически наведываться сюда за съестными припасами.

Отнесите рыбу кузнецу и проведите его (он будет следовать за вами как привязанный) к мосту. Rhino быстро починит сломанный мост, открыв тем самым путь к острову... Но повремените пока с походом в это весьма недружелюбное место (позже поймете почему).

Так, треть дела сделана. Возвращайтесь в деревеньку и поговорите с Jean. Слепой скажет, что он слышал о волшебном артефакте (Eye of Ra), спрятанном в подземельях, который возвращает зрение. Намек ясен.

Идите в подземелья на девятый уровень. Здесь вы найдете золотую статуэтку с пустыми глазницами (golden statuette) и два глазных яблока, сделанных из золота (ocular globe). Используйте оба глаза на статуэтке, и она отделится от пьедестала. Берите с собой статуэтку и спускайтесь на следующий уровень.

Здесь вы найдете еще одну статуэтку (уже серебряную – silver statuette) и один глаз к ней. На одиннадцатом уровне будет оставшийся глаз к серебряной статуэтке, один глаз к бронзовой и, собственно, сама бронзовая статуэтка (bronze statuette). Отправляйтесь на двенадцатый уровень, отыскивайте последний бронзовый глаз, поднимитесь наверх, заберите бронзовую статуэтку и вновь возвращайтесь на двенадцатый уровень.

Итогом ваших странствий должны стать три статуэтки – золотая, серебряная и бронзовая. Теперь найдите комнату с большим циферблатом на полу и запертой дверью. На стенах будут подсказки, которые подскажут вам, как правильно расставить статуэтки, чтобы открыть дверь. Кстати, не поддавайтесь соблазну телепортироваться в закрытое помещение – номер не пройдет. Пробовали.

Ставьте золотую статуэтку на семь часов, серебряную – на десять и бронзовую – на три. Дверь откроется, освободив проход к сундуку с Eye of Ra.

Вновь возвращайтесь на земли Маргхора и отдайте артефакт слепому brother Jean. Священник вновь обретет зрение и на радостях отдаст вам свое увеличительное стекло (magnifying glass), с помощью которого он хоть как-то мог разбирать тексты своих священных книг. Правда, его радость улетучится уже при следующем диалоге, когда он скажет, что «обрел зрение, но потерял веру».

А вот теперь можно идти к острову. Как только перейдете мост, немедленно остановитесь, сохраните игру и активизируйте сольный режим (solo mode). Выберите персонажа с максимальным запасом здоровья и аккуратно подведите его к первому указателю, на котором будет написано, что подходы к сокровищу заминированы. Подойдите ко второму указателю (по-прежнему очень аккуратно), возьмите увеличительное стекло и используйте его на указателе. (**Рис.** *1*)

После прочтения мелкого текста, нечитабельного без увеличительного стекла, станет ясно, как пройти к сокровищу. Дословно написано следующее – «Двигайтесь от дерева к потоку и от потока к камню». Даже не пытайтесь пойти маршрутом, отличным от того, который обозначен на рисунке (один разок вас, правда, ударит взрывом, но не смертельно) – это стопроцентное самоубийство. Кстати, perception 4 уровня ловушки не обнаруживает. На наш взгляд, не поможет и более высокий уровень этого скилла. И еще любопытный момент – по острову будет совершенно свободно разгуливать кузнец (его видно на картинке). Невероятно, но факт – ловушки к его перемещениям будут относиться абсолютно равнодушно.

В сундуке вы найдете «сокровище» – библию с абсолютно чистыми страницами (bible). Безделушка? Не торопитесь.

Идите к полуразрушенному замку (Temple of Eras). Положите на среднюю и правую миски какую-нибудь еду (точно подходят грибы), для того чтобы вызвать богослова Eras. Дайте ему библию, дабы он заполнил ее страницы, и отнесите священную книгу прозревшему Jean. Jean вновь обретет веру, а Eras сможет уйти на покой с миром. И прежде чем навсегда расстаться с материальным мирозданием, богослов отдаст вам кристалл (Crystal of Bravery).

Думаете это все? Придется выдержать последнее испытание, связанное с получением третьего по счету кристалла. Как только он окажется в вашей inventory, явятся посланники Draak, которые попытаются вас убить. Они не смертельно опасны, но если ваши подопечные будут застигнуты врасплох, то есть риск проиграть сражение.



The Lizardman Hatchery (четвертый кристалл – Crystal of Nobility)

Найдите в Маргхоре домик старого отшельника по имени Shadire. Старец расскажет вам о яйцах Ящеров, которые лежат в инкубаторе (incubation room) глубоко под землей. Если не уничтожить их, то местным землям придется ой как несладко. Дополнительная трудность заключается в том, что зародышей можно убить только специальным мечом the celestial sword, путь к которому перекрыт камнем. Отыщите загороженный проход к волшебному мечу, обратите внимание на небольшую руну на камне и отправляйтесь на поиски ключа.

Ключ (celestial symbol) обнаружится на тринадцатом уровне. Его даст вам заключенный (prisoner) в качестве награды за свое освобождение. Вернитесь назад и используйте ключ на камне. Проход будет открыт.

Возьмите волшебный меч, который будет воткнут в пьедестал. Он окажется не слишком уж сильным оружием (по крайней мере, наш воин уже вовсю орудовал master's sword, который намного более эффективен), поэтому рекомендуем просто положить его до поры до времени в inventory.

На все том же тринадцатом уровне вы найдете инкубатор с шестью яйцами Ящеров. Возьмите в руку волшебный меч и уничтожьте зародышей, после чего вновь идите на поверхность и наведайтесь к отшельнику. Старец даст вам celestial dagger, который еще очень пригодится.

Двигайтесь к шестнадцатому уровню. Внутри замка Ящеров (Temple of the Lizards) вы найдете два пьедестала, на одном из которых будет лежать кристалл (Crystal of Nobility). Просто так взять его невозможно – едва вы протяните руку, как он тут же телепортируется на соседний пьедестал. Чтобы воспрепятствовать этому, положите на свободный постамент celestial dagger. После этого кристалл можно будет взять без всяких трудностей.

Fountains of Immortality (пятый кристалл – Crystal of Compassion)

Прежде чем вы попадете в местечко под названием Омар, Уму потрясут страшные события. Прямо посреди городской площади вырастет пирамида, которая будет высасывать из людей жизнь, превращая их в безжизненные сухие оболочки. Дополнительно к этому небо затянется тучами и на все местные земли опустится кромешная тьма. К счастью, никто из городских NPC не пострадает, так что кузнец по-прежнему будет выковывать новое оружие, а музыканты с прежней задушевностью исполнять «The Darkstone Shines».

В омарской деревне вы найдете женщину (Mrs. Argansa), которая попросит вас отыскать ее мужа, по возможности живого. Насчет первого пусть даже не сомневается, а вот насчет второго – увы, прокол вышел. Ее суженый-ряженый давно кормит крыс в подземельях... Впрочем, мы немного забегаем вперед.

Обратитесь к старцу (Langolin), который непрерывно возносится к небу с мольбами. Он скажет, что готов помочь женщине, если вы принесете ему три эликсира бессмертия (elixir of immortality) и кристалл мудрости (Crystal of Wisdom). С трудом верится, что этот набожный человек окажется совсем не человеком... Впрочем, мы опять торопим события.

Итак, спускайтесь на семнадцатый уровень и ищите помещение с большим желтым фонтаном внутри. Перебейте всех стражей и щелкните по фонтану. Из него выскочат два пузырька – эликсир бессмертия и омолаживающий эликсир. В принципе, брать первый эликсир не обязатель-

но – это квестовый предмет, причем на деле совершенно не нужный. А вот омолаживающий коктейль – штука куда более полезная. Наверняка к этому времени ваши персонажи разменяют четвертый десяток (нашим было около 32 лет). Если же они выпьют содержимое склянки, то помолодеют на пять лет.

Идите на следующий уровень и вновь ищите комнату с фонтаном (он опять даст вам два эликсира). Как только вы войдете в помещение, то дверь немедленно заблокируется (ведомый будет отрезан), и на вас нападут четыре Spectre. Поэтому есть резон выбрать в качестве ведущего самого сильного и наиболее жизнестойкого из двух ваших персонажей.

Еще один уровень вниз – и вновь фонтан. На сей раз последний.

На двадцатом уровне вы найдете мертвого мужа миссис Argansa. Обыщите труп (а что делать? – издержки профессии) и прочтите последнее письмо несчастного. Из него станет ясно, что Langolin служит силам Зла, и кристалл мудрости ему нужен лишь затем, чтобы завладеть другим кристаллом – кристаллом сострадания (Crystal of Compassion). Ищите негодяя, а как найдете, то для начала поговорите с ним (кстати, даже если вы ему насильственно сунете нужный кристалл, он все равно будет кричать о том, что, дескать, вы ничего ему не принесли. Совсем, видно, из ума выжил старикан...), а потом убейте прислужника Тьмы и всех его секьюрити. После разборки щелкните на лежащем на пьедестале кристалле (Crystal of Compassion) кристаллом мудрости (Crystal of Wisdom) и скорее забирайте обоих в inventory.

The Damned (шестой кристалл – Crystal of Integrity)

Около входа на двадцать первый уровень будет стоять страж (the Guardian of the Damned). Он важно произнесет, что смертным сюда вход воспрещен. Сразу предупреждаем, что при любом раскладе дело закончится дракой, поэтому можете без отлагательства приступать к делу. Если же в вашей inventory случайно завалялся эликсир бессмертия (elixir of immortality), то можете для начала предъявить его в качестве доказательства вашей непричастности к стану смертных. После этого Страж скажет, что в подземелье томятся те, кто был грешен и сейчас расплачиваются за свои земные грехи, и что он с удовольствием поможет вам... присоединиться к этим грешникам. После короткой драки (страж окажется не слишком силен) подберите ключ (Key of the Damned) и спускайтесь в подземелья.

На двадцать первом уровне будет комната, в которой находится Крест Преступления (Cross of Crime). Подход к нему усеян выдвигающимися шипами, которые достаточно сильно ранят персонажа. Возьмите самого живучего и хорошо защищенного героя, активизируйте сольный режим (solo mode) и переключитесь на камеру, обеспечивающую обзор сверху вниз (F10). Таким образом вы будете видеть все как на ладони. Теперь осталось только рассчитать оптимальный маршрут, исходя из периодичности появления шипов, – и бегом к кресту. Выбраться из помещения можно с помощью заклинания teleportation.

Тот же маневр проделайте и на двух последующих уровнях, чтобы заполучить еще пару крестов (Cross of Penitence и Cross of Pardon). Со всем этим добром отправляйтесь на двадцать четвертый уровень к Проклятому (The Damned).

Что такого сверхгрешного наделал этот парень и чем так не приглянулся Калибе, история умалчивает, но, похоже, он полностью в своих грехах раскаялся. Проклятый попросит вас дать ему три креста, а потом убить его, чтобы навеки обрести покой. Помогите ему в этом и забирайте шестой кристалл – кристалл искренности (Crystal of Integrity).

После того как вы поднимитесь на поверхность, к вам явится Драак собственной персоной. Он начнет сыпать угрозами, перемежающимися личными оскорблениями. Себастьяну, кстати, тоже достанется. Но не внимайте речам некроманта, а лучше разберитесь с его охраной (сам Драак благоразумно исчезнет с поля брани).

Idols of Arkhang (седьмой кристалл – Crystal of Strength)

Остался последний кристалл, который можно найти в подземельях Серкеша.

Около входа на двадцать пятый уровень вы встретите мага Ubus, который скажет вам, что ожидает своего наставника Aeron, ушедшего в подземелья несколько месяцев назад и до сих пор не вернувшегося.

Наставника вы найдете на двадцать пятом уровне в помещении под названием Statues of Arkhang. Aeron будет смертельно ранен, но прежде чем отправиться на небеса, он отдаст вам лук holy bow и скажет о том, что друиды-отступники воздвигли статуи птиц, блокирующие божественную энергию. Последний кристалл можно будет взять только в том случае, если уничтожить всех их.

Статуи перед вами, но не торопитесь палить по ним из лука – бесполезно. Отыщите лучше комнату с кристаллом и обратите внимание на четыре пьедестала, один из которых соединен полоской света с центральным постаментом. Aeron, до того как получил смертельную рану, успел уничтожить идола. Осталось еще три, которые находятся на трех нижних уровнях. Вот их-то и нужно расстрелять из лука (кстати, вовсе не обязательно пользоваться holy bow – подходит любое дистантное оружие или боевая магия).

Прежде чем идти вниз, вернитесь к одинокому ученику мага. Если вы подойдете к нему героем без holy bow, то он скажет, что у него было видение, которое недвусмысленно говорило о том, что Aeron пострадал от рук наших персонажей. Если же поместить holy bow в инвентарь, то Ubus начнет кричать о том, что, дескать, мы специально убили его учителя с целью наживы. В общем, что в лоб, что по лбу – драться придется в любом случае. Почему мы заостряем на этом внимание? Дело в том, что Ubus очень крут, и справиться с ним будет намного сложнее, чем, например, с тем же The Damned. Перед боем обязательно примените заклинание haste и скастуйте еще парочку вспомогательных спеллов (или используйте соответствующие скиллы, например, concentration).

Подобрав книгу, которая выпадет из поверженного ученика, идите на нижние уровни и уничтожьте трех оставшихся идолов. Последняя статуя, кстати, будет расположена в церемониальном помещении, и попадете вы в него прямо во время ритуального акта. Как только идол будет уничтожен, все присутствующие друиды бросятся на вас.

Поединок с Драаком

Конечно, это не отдельный квест, но, поверьте на слово, трудностей вы здесь встретите немало.

Итак, прежде чем отправляться на бой, найдите друида Sebastian. Он будет в Серкеше, рядом со входом на двадцать девятый уровень. Старый друид скажет, чтобы вы положили все семь кристаллов на пьедесталы (порядок не играет роли), и тогда он сможет собрать Сферу Времени (Time Orb)...

Когда Сфера окажется в ваших рука, то Sebastian предупредит, что сфера обладает единственным зарядом, который на некоторое время блокирует способность Драака полностью регенерировать свою жизненную силу. Если вы не сможете сразу победить некроманта, то друид перезарядит Сферу.

Идите в логово Драака (Draak's Lair), которое расположено на тридцать первом уровне. Обратите внимание, что здесь не работает карта.

Уровень не большой, хотя и изрядно запутанный – а всему виной сеть телепортов. Впрочем, вы должны достаточно быстро отыскать зал, где вас будет поджидать некромант (пока в человеческом обличье). Надо отдать ему должное – он отдаст должное вашим подвигам и не станет заниматься дешевой бравадой.

Бой с Драаком, без сомнения, будет самым тяжелым испытанием. Предшествующие сражения не идут ни в какое сравнение – некромант действительно очень крут и владеет сильнейшей магией. Кроме этого, он постоянно вызывает вивернов, которые будут здорово отвлекать героев и мешать им сосредоточить свои усилия на главном противнике.

Почините всю броню и оружие (можно даже проапгрейдить ключевые предметы), закупите лечебные снадобья, увешайтесь амулетами и кольцами – поверьте, все это не пустые хлопоты.

Положите Сферу в поясной слот и используйте ее в тот момент, когда у Драака останется примерно половина (или чуть меньше) жизни. В левой стороне экрана появится счетчик (около 20 секунд), который отсчитывает время действия Сферы. Ваша задача – добить Драака до того как он вновь обретет способность регенерироваться (делает он это в тот момент, когда его жизнь будет составлять около трети от максимальной).

После смерти некроманта к вам явится Sebastian и скажет, чтобы вы взяли astral hand и уничтожили с помощью этого артефакта пирамиду в городе. Ставьте портал, возвращайтесь в сумеречный город и исполните в точности наказ друида...

СИ TACTIX





ВТОРОСТЕПЕННЫЕ КВЕСТЫ, ПОЛУЧАЕМЫЕ В ГОРОДЕ

Задание	Работодатель	Уровень	Награда
Найти Path Book	Augustin	3	9.500
Найти Medallion of Melchior (не идентифицирован)	Suzanna	5	10.000
Найти Shield of Light (не идентифицирован)	Garth	7	10.000
Найти Cursed Sword	Gruber	9	10.000
Найти Broken Vase	Ridge	11	10.000
Уничтожить Evil Garth	Basil	12	4.800
Найти Sacred Scroll	Basil	13	10.000
Найти Bard's Music Score	Alex	15	10.000
Найти Royal Diadem	Artemis	17	10.000
Найти Celestial Harp	Augustin	19	10.000
Уничтожить Nosferatu	Alex	21	8.400
Найти Claw of Sargon	Suzanna	21	10.000
Найти Horn of Unicorn	Garth	23	10.000
Найти Dragon Scale	Gruber	25	10.000
Найти Storm Flower	Ridge	27	10.000
Уничтожить Buzbal the Furious	Artemis	30	10.000

КОДЫ PC

COLIN MCRAE RALLY

Открыть все трассы – в качестве своего имени введите FREEWAY.

Становятся доступны дополнительные машины – в качестве своего имени введите LOTTOWIN.

Включается режим выборочного повтора – в качестве своего имени введите SPECIALED

Получить двойную энергию – в качестве своего имени введите BIGGUNS

Покататься на концепт-каре – в качестве своего имени введите HIPPO

Включить туман – в качестве своего имени введит WHITEOUT

Открыть скрытые трассы – в качестве своего имени введите:

1 – INTHECLOUDS

2 – QUARRYVILLE

3 – TROLLEYPARK

4 – WILDAYWORLD

Включить режим желе – в качестве своего имени введите ALIENGOO

Включить режим маленьких машин – в качестве своего имени введите BORROWERS

Получить доступ к зеркальным трассам – в качестве своего имени введите DARKSIDE

Получить сверхмощные двигатели – в качестве своего имени введите PASSEDOUT

Погонять на Toyota Celica GT4 – в качестве своего имени введите BEEFCAKE

Включить режим Rear-Wheel Steering – в качестве своего имени введите TURNBACK

Получить доступ к реверсированным трассам – в качестве своего имени введите BACKAGAIN

Получить сверхускорение – в качестве своего имени введите ROCKETMAN

CLANS

В процессе игры нажмите <t>. Затем введите:

/Godmode – режим бога

/Nextlevel – попасть на следующий уровень

/room # – телепортироваться в комнату #

/spawn # – воскресить объект #

/moregold – добавляет 100 золота

/tinymonsters – монстры становятся крохотными

/tinyplayers – игроки становятся крохотными

/insanity – монстры атакуют друг друга

/repeat – повторить только что написанный код

/trig – действие этого кода неизвестно

MIDTOWN MADNESS

Коды следует вводить в качестве своего имени:

Showme Cops – на карте становятся видны все полицейские машины

Big Bus Party – в городе только автобусы

Tiny Car – в городе только компактные автомобильчики

amizdA eoJ – все машины едут наоборот

Jet Planes – в городе только самолеты

Warp Eleven – AI соображает в десять раз быстрее

Следующие коды также следует вводить в качестве своего имени, но только в режиме Cruise Mode:

«vasedans» & Pick the Cadillac – обычная машина

«vasedanl» & Pick the Bullet – обычная светлая машина

«vavan» & Pick the Ford F350 – фургон

«vadiesels» & Pick the City Bus – дизель

«vacompact» & Pick the VW Bug – кроликоподобные компактные машины

«vapickup» & Pick the Ford F350 – пикап

«vabus» & Pick the City Bus – свежевыкрашенный автобус

«vadelivery» & Pick the Ford F350 – грузовик

«valimo» & Pick the Mustang GT – случайный лимузин

«valimoblack» & Pick the Mustang GT – черный лимузин

«valimoangel» & Pick the Mustang GT – белый лимузин

«vataxi» & Pick the Cadillac – желтое такси

«vataxicheck» & Pick the Cadillac – зеленое клетчатое такси

«vaboeing_small» & Pick the City Bus – маленький самолет

Внутриигровые коды.

Нажмите **CTRL-ALT-SHIFT-F7**. Введите следующие коды (действуют только в режиме одиночной игры):

/nodamage – режим игры без повреждений

/damage – режим игры с повреждениями

/dizzy – необычное небо

/fuzz – переключает радар полицейских

/bridge – очень быстрый мост

/ufo – вместо самолетов летают НЛО

/slide – у окружающих машин исчезает сила трения

/puck – у машины игрока исчезает сила трения

/grav – измененная гравитация

/postal – вместо сигнала машина стреляет почтовыми ящиками

/talkfast – очень быстрые комментарии

/talkslow – очень медленные комментарии

/big – большие люди

/tiny – крохотные люди

/nosmoke – исчезают повреждения колес

/smoke – исчезают повреждения колес

Добавьте следующие строки в командную линию:

-allrace – доступ ко всем гонкам

-allcars – доступ ко всем машинам

Например:

«C:\Midtown\midtown.exe» -allcars -allrace

BRAVEHEART

Чтобы сделать доступным режим кодов в битве нажмите <Del> и введите sesquipidilian. После этого станут доступны следующие коды:

killcam – убить камеру

bannockburn – все враги погибают

the five hundred – все ваши бойцы погибают

dresden – все здания горят

steve reeves – повышается боевой дух ваших солдат

bucks fizz – войска бежат с поля боя

bastille day – все стены повреждаются

haemorrhage – кровь исчезает

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

6661970 – бесконечные жизни

tourettes – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

ohmatron – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

pieandmash – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

asawindow – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

notourettes – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

deathtoall – бесконечные жизни и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

flashmotor – все уровни становятся доступны

super well – все уровни становятся доступны

travelcard – все уровни становятся доступны + бесконечное количество жизней

iamfilth – бесконечное количество жизней

tithead – бесконечное количество жизней

iamgod – десять бесконечных жизней в многопользовательском режиме игры и нажмите клавишу * для того, чтобы появилось оружие

averyrichman – 999999999 очков

uaintnuffin – 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

psychadelic – 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

silence – 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

driveby – 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

herc – 999999999, все оружие и все предметы, если вы нажмете *

SYSTEM SHOCK 2

В процессе игры нажмите <Shift> и <;> одновременно, затем введите:

Summon_obj [название предмета] – получить предмет

Список предметов:

medical kit

psi amp

wrench

pistol

shotgun

assault rifle

laser pistol

EMP Rifle

Electro Shock

Gren Launcher

Stasis Field Generator

Fusion Cannon

Crystal Shard

Viral Prolif

Worm Launcher

Введите следующие коды:

psi_full – у игрока появляется максимальное количество пси-очков

ubermensch – превращает игрока в супермена

add_pool – у игрока появляются дополнительные очки

show_version – отобразить версию в игровом процессе

toggle_inv – переключить предметную панель

cycle_ammo – прокрутить все доступные виды вооружения

toggle_compass – переключить режимы компаса

query – запрос курсора (1=включен, 0=выключен)

split – разделение курсора (1=включен, 0=выключен)

shock_jump_player – высокий прыжок

look_cursor – переключить курсор в режим наблюдения

reload_gun – перезаряжаются все доступные виды вооружения

swap_guns – переключает основные и второстепенные виды вооружения

wpn_setting_toggle – переключаются настройки вооружения

select_psipower – режим установки пси-энергии

equip_weapon – просмотр всех ваших предметов на выявление боезапасов к вооружению

psi_power – действие этого кода неизвестно

open_mfd – действие этого кода неизвестно

stop_email – прекратить поступление электронной почты

clear_teleport – очистить телепортатор

quickbind – становится доступен быстрый слот

quickuse – активизирует быстрый слот

use_obj – использовать объект по названию

msg_history – проиграть историю поступления сообщений

play_unread_log – проиграть непрочитанные сообщения

toggle_mouse – переключение между разными режимами курсоров и режимом управления камерой с помощью мыши

frob_toggle – действие этого кода неизвестно

frob_object – действие этого кода неизвестно

interface_use – использовать объект в inventory

fire_weapon – стрелять из оружия (1=включить, 0=выключить)

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Эстрин

Привет, дорогая редакция «**Страны Игр**»!

Я очень люблю читать ваш журнал и покупаю его постоянно с 1999 года. Тогда он был таким же интересным и красочным, как тот, что я держу сейчас в руках. Конечно, кризис в августе прошлого года затронул и вас, потому вам пришлось выпустить, честное слово, ужасный (в смысле качества) журнал (точнее, газету). Никаких ярких красок на огромной, неприятной бумаге. Потом вы хотя бы стали выпускаться с диском и с плакатом. Но не будем больше вспоминать о плохом, а посмотрим на настоящее, ведь теперь, спустя год, вы превзошли все мои ожидания. Вы выпустили в свет то, что я лично ждал уже давно. В новом журнале сочетаются все соответствующие классному журналу качества: отличного качества бумага, красочные страницы (оригинальный, подходящий по цвету и теме background), огромное количество разной информации, самые свежие новости, информация о новых играх, обсуждения уже вышедших игр и сразу же начинающиеся прохождения, а также Интернет и письма, улучшенное оформление статьи, краткая и самая нужная информация об игре и красивые картинки, появление отдельной странички с кодами.

Но есть, конечно, кое-что, что мне не очень понравилось. Во-первых, это то, что «бедный» плакат проткнули скрепками да еще и уменьшили! Хотелось бы, чтобы он остался того же размера, что и был, хотя бы и сложенный вчетверо. Во-вторых, это диск. Надеялся, что его вы тоже измените. Не хочу сказать, что сейчас он плохой, но мог быть и лучше. Например, советую добавить демо-версии игр, если сжимать видео и не занимать диск одним и тем же софтом, а также можно изменить фон диска. Но это я оставлю для ваших размышлений. В-третьих, толщину журнала можно было и увеличить (100 страниц вместе с плакатом – это не много). Хотя это никогда не поздно, но если собираетесь увеличивать, то, надеюсь, не меняя цены. Кстати, опять же по поводу цены: надеялся, что она не сильно изменится. Она не очень сильно почувствовалась, если бы вы выходили один раз в месяц, или чтобы она приблизилась к той, которая была.

Также хочу дать пару советов. Я не нашел в вашем журнале странички с юмором. Очень хотелось бы увидеть. Анекдоты, смешные статьи, какая-нибудь развлекательная информация или история – это все должно быть в вашем новом журнале. Но еще было бы оригинально устроить, для примера, конкурс на самый веселый, интересный, полезный или просто необычный случай, глюк или еще что-нибудь, который нашел ваш читатель в игре, в интернете, в программе или еще где-нибудь. Все это желательно бы сопровождалось скриншотами. Также здесь можно было опубликовать анекдоты, которые присылают читатели вашего журнала. Только, пожалуйста, не надо никаких рубрик про Вавилон-5 и тому подобное фуфло. Еще было бы очень хорошо увеличить страничку с письмами.

Кстати, все вышесказанные мной советы очень помогли бы увеличить объем журнала. К тому же, я был бы рад увидеть все это именно в вашем журнале. Надеюсь, вы учтете все, что я написал. Было бы неплохо сделать какие-нибудь обновления в 2000-м году.

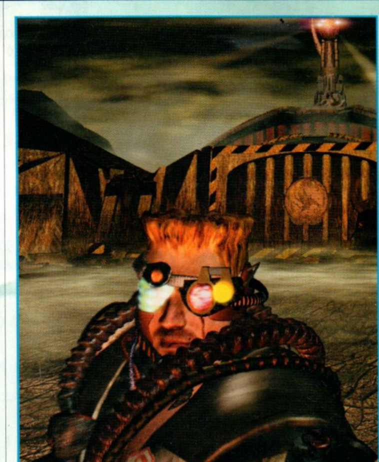
Хочу также сказать пару слов «**Стране PC игр**». Я думаю, что если бы это был бы такой же журнал, как новая «**Страна игр**», с диском, с плакатом и с хорошей бумагой. Его покупало бы больше народа.

С уважением, **Макаров Андрей, Москва**.

Что ж, спасибо на добром слове, все указанные недостатки журнала нам прекрасно известны и, разумеется, мы приложим все усилия, чтобы их устранить. Хотя, конечно, здесь очень бы пригодилась ваша помощь – чем больше вы будете присылать своих предложений, тем быстрее мы сможем их реализовать. Пусть даже и не все. Теперь по поводу «юморной рубрики». Идея такая, конечно же была. А отказались мы от нее по нескольким причинам. Во-первых, не хотелось выносить юмор за скобки журнала. Лучше уместная шутка в статье, чем выжатая неизвестно откуда острота в специальной рубрике. Во-вторых, за долгие годы постоянного общения с играми у некоторых сотрудников редакции выработалось весьма... гм, специфическое чувство юмора, которое, боюсь, будет не оцененно читателями по достоинству. В-третьих, нечто подобное мы ждем от вас, читателей «Страны Игр». Так что, если бы вместе с пожеланиями учредить очередной конкурс вы бы прислали «участника» конкурса, вопрос был бы уже давно решен. Впрочем, живем мы отнюдь не скучно и иногда нас балуют и такими письмами:

Привет, мой любимый журнал «**Страна Игр**».

Пишет тебе твой истинный поклонник, а также рядовой геймер JOHN. Обожаю ваш журнал и свою бабушку. У меня к вам одна о-о-о-очень маленькая (да уж, конечно, маленькая) и, наверное, очень тупая просьба. Но об этом шуть-шуть попозже. А сейчас немного о другом. Во-первых, (или, в-первых, не помню) хочу немного похвалить. Многие сильно возмущаются из-за того, что вы перешли на новый формат, но на меня эти «многие» могут не рассчитывать. Я с бурными аплодисментами и шумным топаньем ног приветствую ваше решение. А за то, что у вашего журнала исчез переплет, я вообще готов целовать ноги (только если вы будете в домашних тапочках). Ведь наконец-то ушли в небытие проблемы с вечным ломанием переплета и порханием страниц на пол. Теперь же прибежал из магазина с новым номером, улегся на полу и лежи себе, читай. Оформление, скрины – все это просто радует глаз и меня тоже. А про содержание статей я вообще молчу. Это просто СССССУПЕРРРР (во как). Я читаю «**Страну**», как сборник анекдотов. Шутки и приколы в статьях иногда доводят меня до коликов в животе. А иногда эти колики появляются и на, гм... спине. Бумага тоже не подкачала. Это, конечно, не глянцевая (по качеству), но тоже неплохая. Про содержание лазерной крутилки ничего не скажу (молчание – золото). Ну а постеры начали потихоньку вываливаться за пределы моей комнаты. Во-вторых, хочу немного покритиковать. Что это такое? Почему такой дергач (если есть такое слово) с количеством страниц. Почему оно (количество) подвергнуто таким гигантским перепадам??? А? Например, в #47 (июль 1999) я насчитал всего сорок страниц, в то время как в любом другом номере не меньше шестидесяти. Ведь самолетиков и корабликов получается немного меньше. А ошибки. Вам самим не смешно? То, что вы пропускаете некоторые буквы, я еще могу понять и простить, но то, что вы пропускаете чуть ли не целые статьи я простить не могу.



Блин, одного листа все-таки не хватило. Ну да пес с ним. Теперь подошла очередь вопросов (???).

1. Что связывает тебя **GameLand** с **Official PlayStation Magazine** (знаете, есть такой маленький журнал)???

2. Объясните мне, темному человеку, будут ли подходить диски от старой Соньки к **PlayStation 2** и наоборот?

3. Будет ли перенесена на **PS** игра **Need for Speed: Motor City**?

4. Каким образом вы определяете оценку, которую



заслуживает та или иная игра (голосуете, что ли)?

5. Сколько геймеров нужно, чтобы ввернуть лампочку?

6. Я что-то не врубился, на какую же платформу выходит **Tekken Tag Tournament**?

7. Почему в некоторых номерах вы не опубликовываете писем читателей?

Ладно, хватит вопросов. Теперь перейдем к тому, с чего надо было начинать. К знакомству. Здраааавствуйте. Меня зовут Женя Пальников , а так я Johnni. Год рождения: 1983, 27 декабря (приглашаю и вас). Геймер-стаж: около 10 лет. Начинал я свою карьеру геймера в далеком 90-м. Первой моей платформой стал ВЕКТОР Ц06. Уверен, что вы про такой даже и не слышали. Любимой игрой в те времена бал ЙЕТИ. Я маялся с этим компом года два, но потом случилось событие, которое перевернуло всю мою никчемную жизнь. Представляете, я не просил и даже не намекал, а отец взял и принес приставку. Не помню, как она называлась, но тогда у меня башню сорвало по-крупному. С того времени у меня началась моя страсть к приставкам. Потом у меня была Dendi, Mega Drive, etc. А потом появилась СОНЯ. Это мой идеал, мой идол, мой бог. Если честно, то в тайне я надеюсь, что PS2 окажется провальным проектом, чтобы первая Сонька так и осталась на первом месте по популярности (или после Dreamcast). Ну ладно, пойдем дальше. Любимый жанр в играх – real-time и экономические стратегии. Любимая игра жанра «Война и Мир». После Final Fantasy VII ролевые игры тоже стали моими любимыми. С нетерпением жду FF8.

В данный момент располагаю **PC, PS, Mega Drive**, но и **Денди** где-то валяется.

Первым моим изданием, которое я приобрел чисто из любопытства стал **Official PlayStation Россия**. Мне он очень понравился. А потом я встретил ВАС!!! Это было в марте 1998 года. Я втюрился по уши. Сейчас я покупаю вас и **OPM**. В месяц мне это влетает в кру-у-у-углую копеечку. «Страну» я пытаюсь покупать с пластинкой и постером, но не всегда получается. OPM я покупаю просто так, ради смеха.

А теперь перейду к тому, с чего начал свою писанину. К моей просьбе. Понимаете, у меня с английским нелады. Так вот из-за этого я прошу вас, умоляю, стоя на коленях перед компьютером, пожалуйста, напечатайте прохождение **Final Fantasy 7**. Конечно, я понимаю, что просьба очень тупая и настолько глобальная, что вряд ли влезет в весь журнал, но я предупреждал (см. начало письма). Если хотите, то растяните прохождение на несколько номеров, но только напечатайте. А если не напечатаете, то я повешусь на Link-кабеле и вы лишитесь одного из своих вернейших поклонников. Боитесь? Ну да ладно. Давайте прощаться. До свидания. До свидания. Пока.

P.S. При цитировании или ином другом использовании материала, опубликованных в настоящем письме, ссылка на JOHN`а строго обязательна. Да ладно, пошутил я.

P.P.S. Я вам еще не надоел? Осталось еще столько недосказанного. Но это уже совсем другая история, «**Страна**».

P.P.P.S. Геймеры и геймерши, пишите мне по адресу: Россия, г. Береники, 618425, ул. Мира, д. 92, кв. 129, JOHN`у.

Прежде всего, не совсем понятно о каком формате журнала идет речь. О новом? О старом? Или, быть может, о совсем старом? Наверное, не особенно важно. Перейдем к ответам на вопросы.

*1. «**Страну Игр**» и **Official PlayStation** объединяет издатель.*

*2. Диски от **PlayStation** к **PlayStation 2** подходить будут, а вот, наоборот... Хотя мысль, вне всяких сомнений, оригинальная.*

3. Скорее всего, не будет.

4. Это тоже шутка что ли? ;-))

5. Это зависит от геймеров, лампочки, способа и места вворачивания.

*6. Возможно, на **Dreamcast***

7. Потому что их нет.

*Теперь о просьбе. Дорогой Джон, ты прав, она совершенно невыполнима. Наиболее полное официальное прохождение **Final Fantasy 7** (на английском, разумеется) занимает около 200 страниц. Можем лишь посоветовать покопаться в старых номерах «**Страны Игр**». Особое внимание обрати на декабрьский 1997 года.*

Привет, «**Страна Игр**»!

Хочу сказать, что мне очень понравился ваш новый формат и то, что несмотря на все изменения, журнал остался таким же интересным , как и был раньше. (Так держать!). Ну а теперь хочу перейти к делу.

Итак, читая ваш 15-й (48) номер вашего журнала, набрел на письмо некоего HELG`а. Письмо меня очень озадачило, и я хотел бы разобрать его по косточкам. Во-первых, перестать печатать **Dreamcast, Nintendo 64, PSX, PlayStation, Project Dolphine**, по-моему просто бредовая идея. Если HELG предпочитает **PC**, то это не значит, что все должны так делать. Мало ли кому что нравится?! Да, и потом, где еще можно прочитать об этих платформах?! Лишь только про **PSX** выходит отдельное издание. А как быть с **Nintendo** и **Sega**? Кроме того с появлением «**Страны PC игр**» изданий, пишущих об играх для **PC**, стало уже пять или шесть! Спрашивается, куда больше?

Во-вторых, **PSX** с ее «квадратной» графикой. Да, приставка старая, я не спорю, но как можно говорить о ее недостатках, имея P166 MMX, Voodoo 1?! Ведь HELG сам сказал, что не может по-настоящему насладиться игрой с таким **PC**!

В-третьих, графика на **Nintendo 64** очень хорошая и достаточно разнообразная (эту претензию с таким же ус-

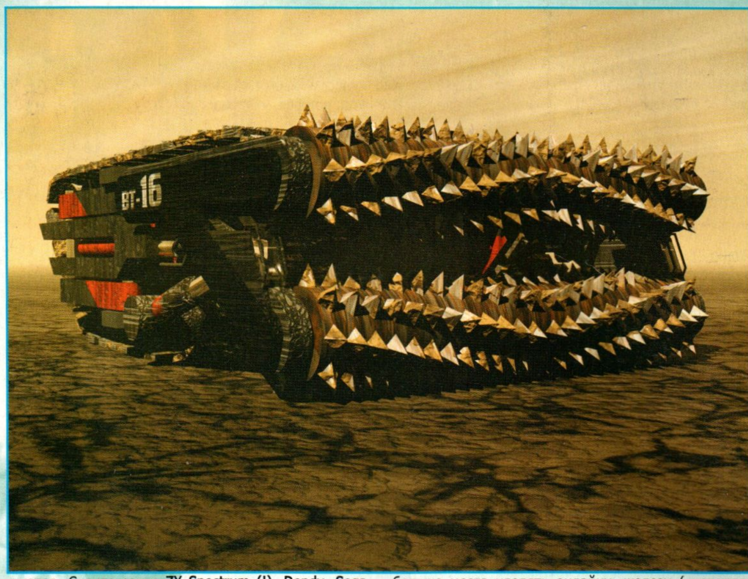


пехом можно приписать любой из существующих платформ) особенно с расширением **Expansion Pack**. А яркость красок можно изменять с помощью настроек на телевизоре.

В-четвертых, как можно судить об играх только по названию?! Я говорю о **Crash Bandicoot** для **PSX**. Уверен, поиграл бы в нее HELG лично, сразу же изменил бы свое мнение. То, что игра детская, не значит – плохая.Я знаю многих , взрослых людей, которые с удовольствием в нее играют.

Вообще споры между «писюшниками» и «приставочниками» будут длиться вечно. Мое письмо – не исключение. Просто к тому и другому надо относиться с уважением, ведь каждый выбирает только то, что нравится. И в своем письме я не хочу сказать, что приставки лучше **PC**, и наоборот. Вот так. А вообще о приставках забывать не стоит, как это предложил HELG, и в «**СИ**» уделять больше внимания именно им, так как «**СИ**» пока единственный игровой журнал в России, пишущий о современных видео играх. Надеюсь, что после выхода «**Страны PC игр**» писем, подобных HELG`овскому, станет меньше.

С благодарностью, **Ипполитов Андрей, г. Москва.**



В этом письме меня убила одна-единственная фраза. О том, что « споры между «писюшниками» и «приставочниками» будут длиться вечно». Это ужасно! В продолжение темы:

Здравствуйте, горячо любимый журнал «**Страна Игр**»

Как ни странно, но я читаю ваш журнал, начиная с сигнального номера, за май 1996. Помню, выменял его тогда на два журнала «**Dendy**»:) Но дело не в этом. Я тут сидел и перечитывал журнал за номером 15 (август). Там в рубрике про письма было помещено письмо некого HELG`а, который всячески ругал некого Jurassica. Потом я вспоминал, что писал в том номере Jurassic. Решил немного поучаствовать в полемике и высказать свое мнение по поводу всего того, о чем они там...

Вообще этими двумя письмами ставится извечная проблема: «борьба» компьютерщиков и приставщиков. Но я как бы нейтральная территория – я сначала переиграл на всех приставках, потом купил компьютер. Судите сами: **ZX Spectrum (!), Dendy, Sega Mega Drive, 3DO, Sony PS** ...

Потом приставки достали. Решил купить компьютер.

Я вынужден частично не согласиться с тем самым HELG`om о том, что не надо печатать обзоры игр на приставках. Почему частично? Потому, что он был прав насчет приставок типа **Dreamcast** или **Nintendo 64.** Лично я не знаю ни одного человека, у кого была бы **Dreamcast**. Народ ее не любит! Не любит, потому что пиратских компактов для нее не достать (как и Нинтендо). И все объясняется банальной дороговизной. Многие предпочли бы купить себе за 300$ Плейстейшн и кучу дисков.

Это только один пример, почему не очень нужен такой раздел. Вообще, для общего образования :) можно посвятить 0,5-1 страницу... А такие приставки, как **Sony PS** конечно выбрасывать не стоит (Хотя существует журнал **Official Playstation**, который по-моему вы выпускаете) Я бы посоветовал вам побольше места уделять онлайну, железу (хотелось бы , чтобы вы его тестировали :) А коды вообще лучше выбросить. По-моему они лишают игру всякого смысла (какой кайф играть в **Unreal** со всем оружием с первого уровня?!)

Хотя вы можете сказать, что типа «не хотите – не пользуйтесь», но геймер так не может, если он увидит какой-то код, он обязательно его попробует! а через два дня игра лежит в глубоком ящике в пройденном состоянии....

С уважением

Сергей Яковлев aka [SDF]-SeY

[sdfclan@chat.ru]

[http://www.chat.ru/~sdfclan/sdfclan.htm]

Гм... Мы придерживаемся несколько иного мнения о том, что и в каком объеме нам стоит печатать. Однако тема эта отдельная, и, возможно, в скором времени мы посвятим ей отдельную статью.



Доброго Вам дня!:-)

Если Вам не очень сложно, напишите пожалуйста, как в играх

Turok, Incomming, QuakeII или любой другой игре измерить fps?

Мне известна только консольная команда timerefresh в **QuakeII**, но во всех журналах приводятся более низкие результаты (почти в 1,5 раза) тестов каким-то другим способом или командой. Эта информация для меня очень важна для работы (менеджер в компьютерной фирме).

Читатель замечательного журнала «**Страна Игр**» **Дмитрий**.

С надеждой жду ответа на e-mail: **avtolik@online.alkar.net**

Вообще практически в каждом 3D-шутере существуют специальные консольные и прочие команды. Некоторые из них можно найти и в нашем журнале. Ну, а если не помог даже Интернет, стоит обратиться к разработчикам. Они к такого рода просьбам относятся с большим пониманием.

СИ *LETTERS*

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru





«Князь: Легенды Лесной страны» — ролевая игра в глубоком и интерактивном мире, сочетающем мистическое очарование событий Летописи Времен с атмосферой древних славянских легенд.

«Князь» следует лучшим традициям классических РПГ, главные из которых — полная свобода действий героя и интерактивность игрового мира.

- *Развитие параметров и навыков героя в зависимости от выбранного класса.*
- *Точный детальный математический расчет поединков, основанный на большом количестве параметров, например, текущее состояние здоровья персонажа и даже сторону, с которой наносится удар.*
- *Обилие древних магических артефактов, сила действия которых зависит от уровня Вашего героя.*
- *Многообразие зелий и знахарских смесей, которые может приготовить сам герой, экспериментируя с различными компонентами.*
- *Возможность управлять поселениями и судьбами их жителей, строить и разрушать деревни, назначать и увольнять ключевых фигур, воспитывать и тренировать воинов дружины.*
- *Нелинейность прохождения, множество квестов и заданий, которые можно выполнять или игнорировать.*

ЖДИТЕ ВЫХОДА ИГРЫ В КОНЦЕ АВГУСТА!











Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»»
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)
Ленинский пр-т, 62/1, «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, 2 подъезд

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»);. ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»,); ул. Новослободская 14/19 (м. «Менделевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 2 эт. отд. «Программное обеспечение»
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»);. ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»,); ул. Удальцова 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).